AÇÃO GAMES

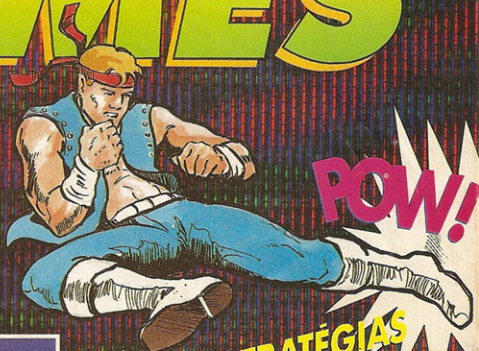
EDITORA AZUL

45 10001 - Ed.2 - Cr$ 800,00

UMA OVERDOSE DE LANÇAMENTOS PARA AS SUAS FÉRIAS

POW!

SUPERESTRATÉGIAS DEMOLIDORAS!

★ DOUBLE DRAGON 3 - Nintendo
★ ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD - Master
★ GHOULS AND GHOSTS - Mega

MASTER SYSTEM

★ OPERATION WOLF
★ GHOULS AND GHOSTS

E AINDA

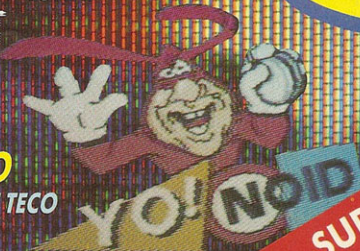
- UM CASSINO NO SEU PC
- AVENTURAS PARA O MSX
- GAME BOY
- CLASSIFICADOS

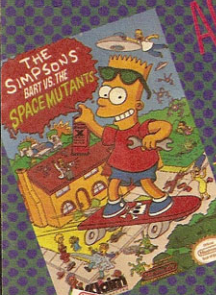
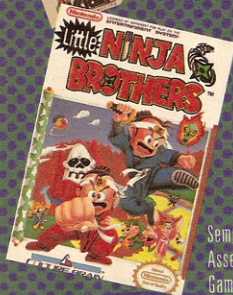
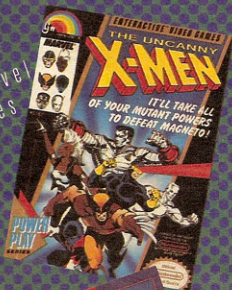
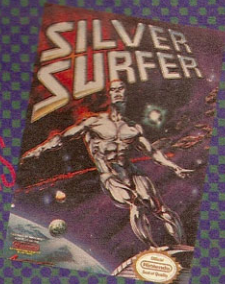
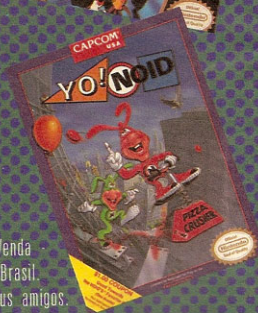
MEGA DRIVE

★ GHOSTBUSTERS
★ ESWAT

NINTENDO

★ YO-NOID ★ TICO E TECO

YO! NOID

SUPERPROMOÇÃO 600 PRÊMIOS PARA VOCÊ!

na progames
VOCÊ ENCONTRA O QUE É DIFÍCIL ACHAR NAS OUTRAS.
AQUI, INTOCÁVEIS É SÓ MAIS UM TÍTULO.
+Tartarugas II
+Gantlet II
+Double Dragon
+G.I.JOE
+Simpsons
+Robocop II
+Missão Impossível
+Ultra Novidades
Nintendo,
Mega Drive,
Master System,
Game Boy,
Linx e mais.
SILVER SURFER
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS
THE UNCANNY X-MEN
IT'LL TAKE ALL OF YOUR MUTANT POWERS TO DEFEAT MAGNETO!
Little NINJA BROTHERS
CAPCOM
YO! NOID
Sempre os melhores títulos. Aluguel - Compra - Venda - Assessoria - Franchising - Despachamos para todo Brasil. Game Club Postal. O endereço certo para você e seus amigos. Com as últimas novidades do mundo dos games de 3ª, 4ª e 5ª gerações, cartuchos, adaptadores, conversões e acessórios em geral.
PROGAMES
R. Albion, 65-2A - Cj. 24 - Lapa - SP - 05077 - F. 831-5787/261-7935 • R. Serra do Japi, 766 - Tatuapé - SP - 03309 - F. 295-5683
• Av. Paulo Faccini, 525 - Guarulhos - SP - 07110 - F. 209-0971 • R. Major Ávila, 242 - Lj. F - Tijuca - RJ

Os lançamentos que você vai curtir nas suas férias

MEGA DRIVE

- Ghostbusters (pág. 12)
- ESWAT (pág. 14)
- Last Battle (pág. 24)
- After Burner 2 (pág. 18)
- Columns (pág. 27)

MASTER SYSTEM

- Ghouls and Ghosts (pág. 16)
- Operation Wolf (pág. 23)

NINTENDO

- Yo-Noid (pág. 13)
- De Volta para o Futuro 2 e 3 (pág. 18)
- Tico e Teco (pág. 26)
- Olimpic (pág. 22)
- Double Drible (pág. 28)

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	OTIMO

AÇÃO GAMES

As férias de julho estão aí e você tem 30 dias inteirinhos para curtir seu videogame. Pensando nisso, AÇÃO GAMES traz comentários e fotos dos 12 lançamentos que os distribuidores brasileiros estão colocando no mercado nesta temporada. A moçada do Mega Drive vai delirar com títulos como Ghostbusters, ESWAT e Last Battle. Para os fãs dos videogames padrão Nintendo, as maiores novidades são Yo-Noid e De Volta para o Futuro 2 e 3. E a turma do Master System, claro, não foi esquecida: tem Ghouls and Ghosts e Operation Wolf. Depois de tomar um banho de lançamentos, mergulhe em nossas superestratégias e no Top Secret — agora, com truques, códigos e senhas separados por sistemas. Você nem vai se importar com o frio e a garoa que costumam pintar nas tardes de julho: vai devorar sua AÇÃO GAMES e detonar seu console!

CARTAS

FLIPERAMA EM CASA

Gostaria de saber por que os fliperamas não são iguais aos cartuchos de videogame, apesar de serem fabricados pelas mesmas empresas.

AIRTON QUIRINO DOS SANTOS
Santo André — SP

Isso acontece, Airton, porque os fliperamas são máquinas mais poderosas, ou seja, com mais capacidade de processamento que a maioria dos videogames. Os programas ou softwares (games) que residem nestas máquinas também têm mais memória que os cartuchos de videogame. Com o desenvolvimento da tecnologia, porém, a tendência é que os videogames sejam cada vez mais parecidos com os jogos de fliperama. Sabe o arcade Pit Fighter, da Atari? Pois é, a produtora de games Tengen está lançando no exterior uma versão dele para o Turbografx 16, console de 16 bits da NEC. Quanto mais evoluídos os videogames, mais èles se aproximarão dos fliperamas.

Genesis e Mega Drive

Existem nos Estados Unidos cartuchos compatíveis com o nosso videogame de quarta geração Mega Drive? Qual é a marca destes cartuchos e preço médio? Existe necessidade de usar um adaptador?

ANGEL CESAR
Olaria - RJ

O Mega Drive, videogame de 16 bits da Sega, foi também lançado nos Estados Unidos — só que com o nome de Genesis. O console é idêntico ao nosso, e os cartuchos possuem uma pequena diferença de formato que não impede que sejam colocados no console brasileiro. Sendo assim, você pode utilizar os games do Genesis à vontade no seu videogame Quer saber o preço médio nos States? Bem, se você não se importar em comprar um cartucho usado, pagará algo entre 20 e 40 dólares. Entre os usados você poderá encontrar títulos inéditos no Brasil e que valem a pena, como Lakers x Celtics (basquete), Dick Tracy, D.J. Boy e After Burner 2. Procure lojas como a Play It Again - 186 Lane, NY, ou a BRE Software - 352 Bedford, Suite 104, Fresno - CA. Se você não vai para nenhuma dessas duas cidades, não se preocupe: games usados são uma mercadoria muito fácil de achar nos Estados Unidos. Boa sorte!

É tudo Nintendo

Os cartuchos do Bit System são compatíveis com os do Phantom? Por que vocês não falam de estratégicas do Phantom?

JOSÉ ANTÔNIO MARTINS
São Paulo - SP

Os cartuchos do Bit System e do Phantom são padrão Nintendo americano, têm o mesmo número de pinos (72) sendo, portanto compatíveis. Isso quer dizer que os cartuchos do Bit podem ser usados no Phantom e vice-versa. Mas atenção: às vezes ocorre um pequeno problema de encaixe, que você terá que resolver com o famoso jeitinho, empurrando a fita para a esquerda ou um pouco para a direita, até entrar. Respondendo à sua segunda pergunta, José Antônio, pedimos que você fique atento a alguns detalhes. É que certos games do Phantom System foram lançados pela Gradiente com nome diferente do original americano. Por exemplo: Asas de Fogo, na verdade, é o Top Gun. O game que você conhece por Knock Out é a mesma coisa que o Mike Tyson's Puch Out. Gol de Craque é o mesmo que Goal. Esta prática de alguns distribuidores brasileiros de mudar o nome dos jogos acaba confundindo o consumidor, mas já estamos pensando em uma matéria que esclareça tudo isso. E para você não dizer que a gente esquece de falar dos games do Phantom, dê uma olhadinha na seção Top Secret dos jogos Nintendo: tem uma tabela com um montão de códigos para o Goal. Estamos conversados?

PC

Na **AÇÃO GAMES** de março fiquei encantado com três jogos: Indiana Jones e a Última Cruzada, Indianapolis 500 e Skate or Die. Fui a uma softwarehouse e comprei os três jogos, mas quando fui usá-los notei que todos precisavam de códigos de acesso. Liguei para a softwarehouse e eles disseram que não tinham os códigos. Vocês não poderiam fornecê-los? Como eu faço para comprar também o SimCity e F-16 Combat Pilot?

EDUARDO FABRÍCIO CRUZ
São Paulo - SP

É, Eduardo, parece que você caiu no velho golpe da pirataria. Os jogos que você comprou são distribuídos no Brasil com exclusividade pela Brasoft, software house paulista que assinou contratos de representação das principais produtoras de games para computador dos Estados Unidos. Os jogos da Brasoft são comercializados com manual traduzido para o português e a relação de todos os códigos pedidos pelo programa. Se a empresa que vendeu estes jogos a você não forneceu nem manual, nem passwords de acesso, tudo leva a crer que os jogos foram duplicados ou, como costuma-se dizer, pirateados. Você é um usuário de computador e deve saber, Eduardo, que pirataria é ilegal. Como consumidor, você foi ludibriado e agora só resta tentar recuperar o prejuízo.

Volte à softwarehouse onde você comprou os games, converse com eles e exija seu dinheiro de volta. Se quiser, ligue para Brasoft e peça uma orientação para o seu caso; o telefone é 251-1588.

MASTER SYSTEM & MEGA DRIVE

Se eu colocar um cartucho de Master System no console do Mega Drive, com adaptador, o som do game melhora?
ROBERTO ENDRIGO F. ARAÚJO
Mossoró — RN

Infelizmente, Roberto, os efeitos sonoros do seu game para Master System não sofrerão nenhuma alteração quando jogado através do Mega Drive. O mesmo acontece para os recursos visuais e definição de imagem. As características de um jogo estão registradas no cartucho, e o que o console faz é interpretar e executar estas instruções gravadas na memória do cartucho. Deu para entender? A Sega criou o adaptador de jogos do Master apenas para que eles pudessem ser jogados com o Mega Drive, dispensando assim a necessidade de dois consoles.

Gostaria de saber se a Tec Toy não vai inventar o adaptador de jogos do Mega Drive para o Master System. E no jogo After Burner, qual é a melhor maneira de destruir os mísseis?
FÁBIO DE OLIVEIRA MAICHE
Cubatão - SP

A Tec Toy não tem planos para desenvolver um adaptador desse tipo, Fábio, e é difícil saber até que ponto o desenvolvimento de um acessório como esse seria tecnicamente possível. Quanto ao After Burner, a partir da fase 12 os mísseis inimigos são teleguiados — ou seja, eles perseguem o seu avião onde quer que você vá. A melhor técnica para sobreviver é destruí-los assim que aparecem.

▪ *Usuários de microcomputador que morem em outras cidades que estejam interessados nos games da Brasoft podem comprá-los pelo correio. O endereço para os pedidos é Avenida Paulista, 151, 12.° Andar, CEP 01311 - SP, Capital.*

SHOTS

Quick Shots

•A Brasoft instalou um incrementado stand no Morumbi Shopping, em São Paulo, para a venda de seus jogos para PC. A rede Fotoptica também oferece estes jogos.

•A febre dos games é tão grande que uma loja de brinquedos do West Plaza, novo shopping da zona Oeste de São Paulo, chama-se Mario Bros.

•A rede Museu do Disco foi a pioneira na venda de discos, fitas, compact discs, video laser importados. Agora coloca à disposição dos gamemaníacos cartuchos importados para Nintendo.

O super Famicom chega à terra do Tio Sam

Depois de meses de especulação, finalmente a Nintendo revelou seu plano de marketing para o lançamento de seu console de 16 bits nos Estados Unidos. Batizado de Super Famicom no Japão, ele será chamado de Super NES na terra do Tio Sam.

Bart Simpson volta a atacar

O presente de Natal dos americanos este ano será o lançamento de um cartucho com uma nova aventura do endiabrado Bart Simpson, desta vez para os consoles de 16 bits. Outra surpresa será um cartucho com Darkwing Duck, novo personagem dos estúdios Disney.

Um festival para detonar os consoles

De 13 a 21 de julho, São Paulo sediará o Video Game Shopping Festival. Além da apresentação e comercialização de novos produtos, acontecerão campeonatos e distribuição de prêmios. O evento custará 250 mil dólares e ocupará uma área de 2 200 metros quadrados.

Os cartuchos preferidos do papai e da mamãe

Um grupo de pais de gamemaníacos elegeu os jogos mais indicados para crianças, baseados em qualidade, gráficos, valores humanos, diversão e habilidade. Entre os escolhidos estavam: Um Garoto e Sua Bolha (o grande campeão), Mega Man 2, Tico e Teco Rescue Rangers, Lolo 2, Vila Sésamo e Super Mário 3.

Tartarugomania

Você tem um encontro com as Tartarugas Ninja no cinema. Está estreando, neste final de junho, o segundo episódio do quarteto mascarado nas telonas. Em Ninja Turtles — The Secret of the Ooze, o líquido radioativo que transformou os répteis em mutantes cai nas garras do asqueroso Schredder. Com a ajuda de um cientista louco, o vilão cria dois mutantes malvados — uma tartaruga gigante e um lobisomem. O filme tem muita ação e até uma ponta do músico Vanilla Ice, executando a música "Rap Ninja". The Secret of The Ooze está pintando como um grande sucesso do cinema e tem tudo para superar a fantástica renda de bilheteria alcançada pelo episódio anterior: 135 milhões de dólares, só nos States.

O ranking dos melhores árcades de 1990

Os americanos elegeram:
Melhor Jogo: Tartarugas Ninja
O jogo mais inovador: Air Inferno
O melhor simulador de corrida: Four Trax
O melhor simulador aéreo: F 15 Strike Eagle
O melhor jogo de combate: Mercs
O melhor jogo de esporte: Pigskin 621 a.C.
O melhor pinball: Diner by Williams

Tetris no meio das mulheres nuas

A edição de junho da *Playboy* americana traz uma reportagem de uma página sobre games. Ela fala do sucesso do jogo Tetris, criado pelo soviético Alexey Pajitnov, da Academia de Ciências de Moscou. Alexey se baseou num antigo jogo chamado Pentamino, famoso na Roma Antiga. Em duas semanas, todos os PCs de Moscou tinham uma cópia de Tetris e ninguém mais conseguia trabalhar direito. A febre logo se espalhou por todo o mundo e Alexey se tornou uma celebridade. Em 1989, foi a estrela da feira Consumer Eletronics Show, em Las Vegas (EUA). Um senador americano — viciado no jogo — até brincou que aquilo era um plano soviético para hipnotizar o mundo. Até janeiro de 1991, já haviam sido vendidas dez milhões de cópias de Tetris. Se fosse um LP, teria ganho dez discos de platina. O artigo da *Playboy* calcula que Tetris já rendeu 50 milhões de dólares, distribuídos entre vendedores, agentes, companhias eletrônicas e o governo soviético.

O único que não ficou rico com o jogo foi Alexey. É que Tetris foi inventado no período pré-Perestroika e não havia direito autoral na União Soviética. Com o dinheiro, no entanto, o governo comprou novos computadores para a Academia de Ciências de Moscou — um deles para Alexey.

Mundo do fliperama apresenta novidades

No início de maio, o Vacance Hotel, em Águas de Lindóia, a 168 km de São Paulo, sediou a 1ª Exposição Nacional de Fabricantes e Distribuidores de Videogame, a Expogame. As 23 empresas mostraram as novidades importadas para fliperama. Segundo os cálculos dos organizadores, existem quatro mil casas de diversão eletrônica no Brasil, com 250 mil máquinas em funcionamento. A grande atração foi a caçada ao bandidão Mad Dog McCree no Velho Oeste. No lugar de bonequinhos, os personagens da tela são atores. Já o Galax Force simula uma perseguição a naves espaciais. A cabine faz movimentos de até 360 graus.

Feira de Games

Os paulistanos têm um bom programa para as férias: visitar a Video Game Shopping Festival, uma feira de videogames que acontecerá de 13 a 21 de julho no pavilhão de exposições da Promocenter (Rua Luís Coelho, 23 — pátio do Colégio São Luís). Os visitantes poderão experimentar os últimos lançamentos nacionais, participar de campeonatos e comprar cartuchos com descontos. Ingressos à venda no local.

DYNAVISION 3

Até aonde seu coração agüenta.

Assuma o comando e viva uma emoção sem limites.
Chegou DYNAVISION 3, a nova era dos vídeo - games.
Uma máquina de quebrar recordes.
Alta performance, mais precisão, maior quantidade
de cartuchos, vários recursos que vão transformar
os jogos numa viagem real.
Entre em um DYNAVISION 3
e veja até aonde seu coração agüenta.

Em julho, nas lojas.

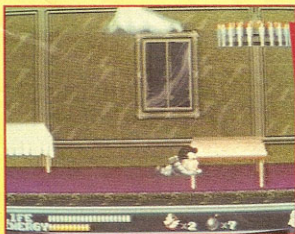
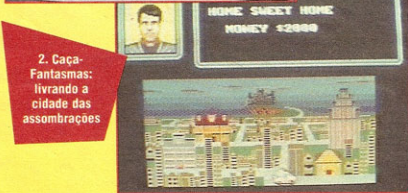
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

Maiores informações, escreva para caixa postal nº 54 111 - São Paulo - SP

GALPÃO

LANÇAMENTOS NACIONAIS

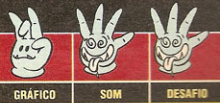
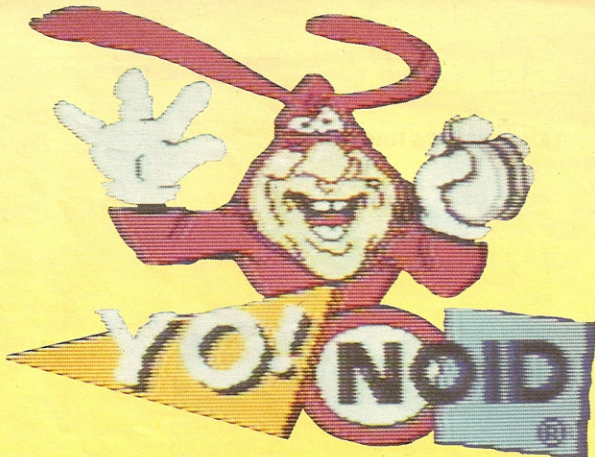
GHOSTBUSTERS

A versão de Ghostbusters para o Mega Drive consegue ser tão divertida quanto o filme. Você pode escolher qualquer um dos personagens para jogar: Raymond, que anda devagar e dá pulos altos; Egon, mais apressado mas que pula baixo; e Peter, que anda e pula normalmente. Para afugentar ou prender os inúmeros fantasmas que assombram as casas de seus clientes, a equipe dos Caça-Fantasmas tem à sua disposição um amplo repertório de itens que vão de óculos infravermelho (para enxergar no escuro), explosivos especiais, canhões de plasma ou bolhas, roupas especiais e até apetitosos patos a Pequim — um lanchinho para refazer as energias. Você enfrentará as criaturas mais esdrúxulas e terá de descobrir qual a arma mais adequada em cada caso. Se tiver sucesso, os jornais do dia seguinte estamparão a mais nova façanha da equipe Caça-Fantasmas na primeira página.

1. Para escapar dos fantasmas, às vezes é preciso esconder-se

2. Caça-Fantasmas: livrando a cidade das assombrações

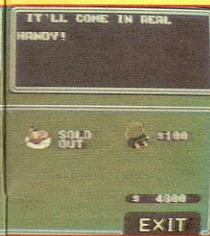
3. Nas lojas de itens e armas, uma parada para equipar-se melhor

4. As criaturas que você encontrará são as mais estranhas

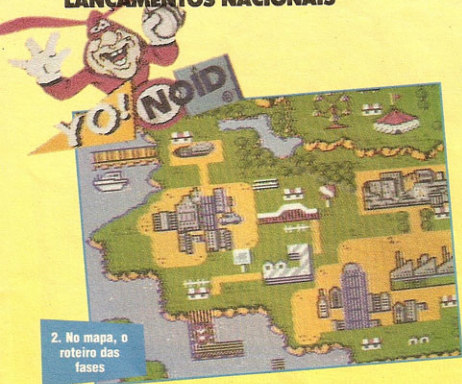
Título: Ghostbusters
Padrão: Mega Drive
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy

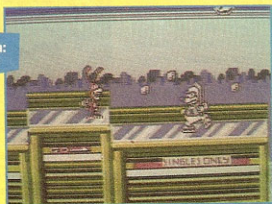
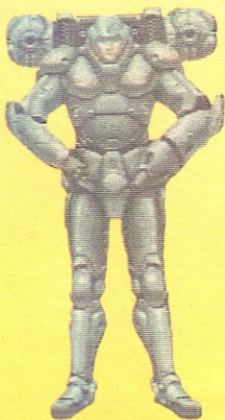
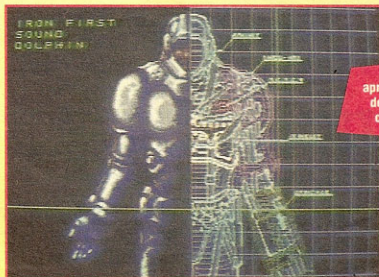
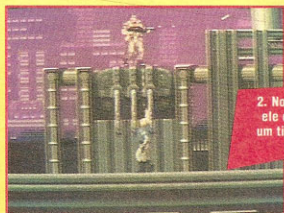
GRÁFICO	SOM	DESAFIO

5. Se tiver sucesso, a foto de seu personagem aparecerá nas manchetes

Símbolo da cadeia americana de restaurantes Domino's Pizza, Noid é um maluco fantasiado de coelho — ou talvez um coelho maluco — que dá seus pulinhos por aí e enfrenta os sujeitos mais mal-encarados da cidade. Sua arma, imaginem, é um ioiô com força para botar qualquer engraçadinho a nocaute. Nas diversas fases do jogo, que podem ser visualizadas através de um mapa, Noid anda de skate, anda pelo teto de prédios, voa em um helicóptero e apronta mil e uma estripulias. Entre uma e outra fase, o coelho faz uma pausa para o lanche e aproveita para dar umas alfinetadas em seu sósia e rival Mr. Green, participando de um curioso concurso de pizzas. Ganha quem conseguir comer mais — as Tartarugas Ninja morreriam de inveja.

Título: Yo-Noid
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Capcom
Lançamento: Powertron

GRÁFICO	SOM	DESAFIO

1. Noid acerta os bandidos com seu ioiô

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

2. No mapa, o roteiro das fases

3. Fase gelada: escorregões

4. Entre um e outro estágio, pausa para comer umas pizzas

Se houvesse um prêmio Oscar para videogames, Eswat certamente ganharia na categoria de melhor abertura: a apresentação deste game é chocante. Na primeira e segunda missões, você comanda um tira comum que enfrenta os integrantes do grupo terrorista Eye com sua coragem e um revólver. Passando por este teste de fogo, o tira é admitido na corporação de policiais hi-tech Eswat e ganha uma sofisticada armadura. Aí ninguém mais segura. Seu policial terá à disposição cinco tipos de armas, sendo a do fogo a mais poderosa: transforma os inimigos em churrasquinho. Já conhecido pelos brasileiros na versão para o Master System, Eswat é um game bonito, sofisticado e que tem tudo para agradar.

1. A apresentação de Eswat é chocante

2. No começo, ele é apenas um tira normal

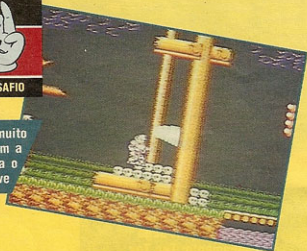
3. Depois do teste de fogo, o policial ganha sua armadura

Título: Eswat
Padrão: Mega Drive
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy

4. A arma do fogo é a mais radical

LANÇAMENTOS NACIONAIS

GHOULS and GHOSTS

A versão de Ghouls and Ghosts para o Master System é bastante semelhante à do Mega Drive, trazendo basicamente o mesmo enredo e seqüência de fases. Na Idade Média, o Rei Arthur da Távola Redonda tem como missão, para variar, realizar um resgate e eliminar um vilão. Sem o cavalo, Arthur sai em disparada pelos campos de seu reino para libertar a princesa e mandar seu raptor, o demônio Loki, de volta para o inferno. No caminho, o herói encontra arcas em cujo interior existem surpresas boas e também ruins.

1. O jogo é muito parecido com a versão para o Mega Drive

2. Os chefes no final das fases são assustadores

3. O reino de Arthur está tomado por caveiras, monstros e esqueletos

NEM TODO VIDEOGAME É LEGAL.

Tendo em vista terem sido encontrados no mercado brasileiro cartuchos para videogames com a marca SEGA, que estão sendo comercializados em concorrência com os que distribuímos no Brasil, vimos alertá-los, para fins de direito, o quanto segue:

---

1 - *Nossa empresa mantém contrato com **KABUSHIKI KAISHA SEGA ENTERPRISES** para fabricação e distribuição exclusiva no Brasil, para videogame e cartuchos da marca SEGA.*

2 - *A marca SEGA se acha regularmente registrada no Brasil, perante o INPI na forma da Lei 5772/71, Código da Propriedade Industrial, na classe 9, que inclui Fitas Gravadas e Cartuchos, e na classe 28, que inclui Jogos e Brinquedos, respectivamente sob n.os 814702864 e 006423019. A **TEC TOY Indústria e Comércio Ltda** e sua coligada **TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA** possuem licença exclusiva dessa marca no Brasil.*

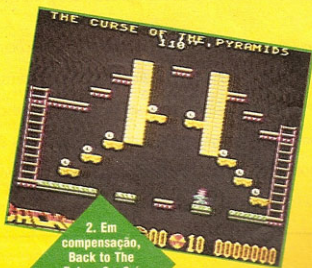
3 - *Além disso, os Cartuchos para Videogames em questão constituem programas de computador protegidos pela Lei de Software n.º 7646/87 e pela Lei de Direitos Autorais n.º 5988/73, a qual protege, também, os títulos de obras intelectuais, de forma que o nome SEGA e os Títulos de cada Cartucho também se acham protegidos pela mesma lei.*

4 - *Nessas condições, só são legítimos os Cartuchos SEGA colocados no mercado brasileiro por intermédio de nossa empresa, e ilegítimos todos os demais, seja por contrafação, seja por violarem os direitos exclusivos que nos competem, sujeitos tais cartuchos ilegítimos à busca e apreensão e os responsáveis pela infração sujeitos a medidas criminais e indenizatórias.*

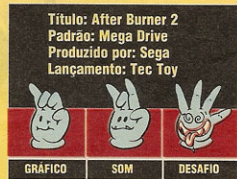
SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

1. O visual e a música deste game poderiam ser melhores.

À primeira vista e à primeira ouvida, a qualidade gráfica e sonora deste game pode decepcionar. Mas à primeira jogada, De Volta Para o Futuro 2 e 3 mostra-se complexo, cheio de portas, passagens e salas para descobrir — e é aí que ele se torna atraente. A adaptação do enredo original do filme também é interessante, misturando situações dos capítulos 2 e 3. Assim, quem assistiu aos filmes entenderá melhor o game, que começa no presente, sendo Biff o poderoso dono da cidade. Comandando Marty McFly, você terá de realizar uma viagem pelo tempo para recuperar o Almanaque de Esportes e fazer a história retornar ao seu curso normal.

2. Em compensação, Back to The Future 2 e 3 é um jogo complexo.

Título: Back to the Future 2 e 3
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Beam Software
Lançamento: Powertron

After Burner 2 pode não frustrar pelo que é mas pelo que deixa de ser. Quem conhece a versão para o Master System poderia esperar um game com gráficos à altura de um videogame de 16 bits, mas na verdade os cenários têm só aquelas mixurucas arvorezinhas de sempre — a única exceção é o estágio de bônus, em que você terá de desviar por entre torres para atingir alvos no chão. Mas After Burner é sempre After Burner, um jogo para feras e que exige reflexos rápidos. E se os gráficos não correspondem à expectativa, o som é radical: uma trilha sonora de rock que lembra muito a de Top Gun. Você vai se sentir o próprio Tom Cruise.

1. A Sega poderia ter caprichado no visual deste game...

2. ... que tem as mesmas arvorezinhas da versão para o Master System.

3. O grau de ação e as músicas, porém, são muito bons.

Cheg
Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

Óculos 3-D e pistolas são compatíveis com o Master System II.
Óculos 3-D e pistolas são vendidos separadamente.

gou o System® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo World já vem na memória!

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

OLIMPIC

O que mais chama a atenção neste game é o grau de realismo, a qualidade da definição gráfica e sonora — as vozes sintetizadas são perfeitas. Inclui 15 modalidades de esportes olímpicos que você poderá praticar de três formas: em treinos, competições contra o computador ou contra um adversário (o segundo jogador). Algumas modalidades esportivas são bastante interessantes, como esgrima — em que ganha quem espetar o oponente cinco vezes. Natação em estilo livre, saltos ornamentais e canoagem são os esportes aquáticos. Em atletismo temos salto com vara, corrida com obstáculos, arremesso de martelo e salto triplo. O game inclui ainda tiro ao prato, competições de tae-kwon-do, ginástica sobre barra horizontal, queda de braço, arco-e-flecha e asa delta.

Título: Olimpic
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Konami
Lançamento: Dismac

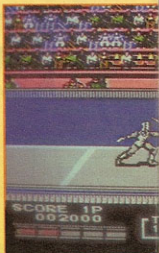
GRÁFICO	SOM	DESAFIO

1. Na modalidade lutas, Olimpic tem competições de tae-kwon-do...

3. Na modalidade tiro, você vai treinar sua pontaria com a espingarda...

4. ...ou com o arco-e-flecha: repare como o cenário é bem-feito.

5. Atletismo: uma das opções é o arrremesso de martelo...

6. ...e aqui você vê um detalhe do salto triplo.

OPERATION WOLF

Se você acha que os games para jogar com pistola são todos bobinhos, vai mudar um pouco de idéia quando experimentar Operation Wolf. Ele simula seis missões de guerra, como a destruição do centro de comunicações inimigo, batalhas na floresta ou num campo de prisioneiros. Você vai ter de ser muito bom no gatilho para eliminar soldados, tanques, helicópteros e barcos que atiram em sua direção, pois sua única defesa é atirar primeiro. Mas seja econômico, pois sua munição é limitada.

2. ... e de esgrima: quem espetar o outro cinco vezes, ganha.

OPERATION INITIATED !
RESCUE THE PRISONERS !

1. Operation Wolf é um jogo que simula as missões de uma guerra...

PRISON CAMP
VILLAGE
COMMUNICATION
AIRPORT
AMMO DUMP
JUNGLE

2. ... que podem ser visualizadas neste mapa.

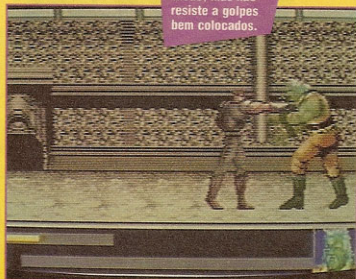
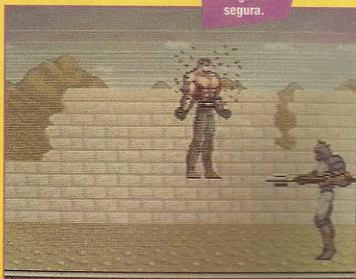
3. Seu alvo são soldados, tanques, helicópteros ou barcos.

LANÇAMENTOS NACIONAIS

Título: Last Battle
Padrão: Mega Drive
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy

GRÁFICO	SOM	DESAFIO

Está aí um jogo que vai agradar quem curte games de pancadaria. A história de Last Battle, tão comprida que parece uma novela, é sobre um lutador de jet-kwon-do (?) — espécie de full-contact — chamado Aarzak. Para libertar a Terra do mal, ele tem de enfrentar três chefões. O último e mais poderoso é Grakk: ele tem um ponto fraco, mas que só será descoberto com a abertura de uma carta lá pelo final do jogo. Aarzak é um lutador capaz de vários golpes, como joelhadas, voadoras, pontapés, rasteiras e socos poderosos. Em determinado momento de sua missão ele fica muito louco, rasga a camisa e sai dando três vezes mais pancadas na bandidagem. Prepare-se para fazer calos nos dedos.

1. Com a força do jet-kwon-do, Aarzak joga seus inimigos longe.

2. O grandalhão até que mete medo, mas não resiste a golpes bem colocados.

3. Em dado momento, Aarzak rasga a camisa e aí ninguém segura.

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari
Powertron II - Compatível com sistema Sega.
Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

POWERTRON

ST 7000

A.T.A.K.

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR
POWERTRON

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

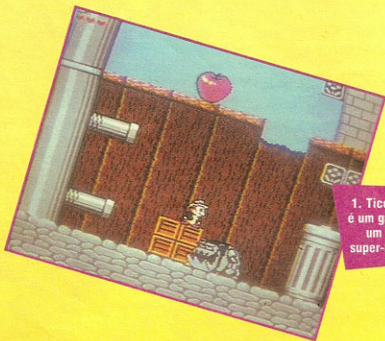
ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

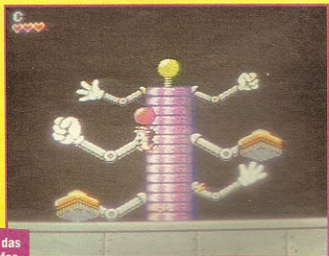
VISITE NOSSO STAND NO VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL

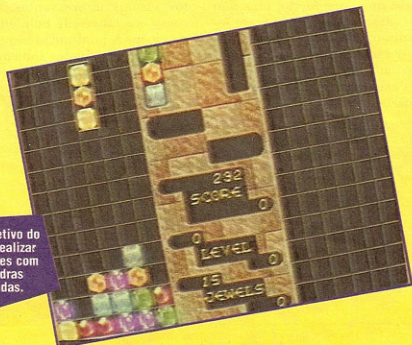
LANÇAMENTOS NACIONAIS

Os endiabrados esquilinhos de Walt Disney ganharam um game que é a cara deles. A música e a movimentação do jogo são bastante rápidos, e você precisa ter muito pique para acompanhá-los. Jogando sozinho, você pode optar por Tico ou Teco. Já em dupla os dois participantes ajudam-se para realizar a missão de cada uma das fases, que podem ser visualizadas num mapa. Jogando em dois, então, o game fica alucinante e é muito comum Tico e Teco trombarem um com o outro. Como em Super Mário 2, os roedores defendem-se recolhendo objetos e atirando-os contra os inoportunos habitantes das fases por que passam.

Título: Chip and Dale — Rescue Rangers (Tico e Teco)
Padrão: Nintendo japonês
Produzido por: Capcom
Lançamento: Super Charger

GRÁFICO	SOM	DESAFIO

1. Tico e Teco é um game com um pique super-rápido...

2. ...ainda mais quando os dois personagens estão na tela.

3. No final das fases, chefes muito doidos para enfrentar.

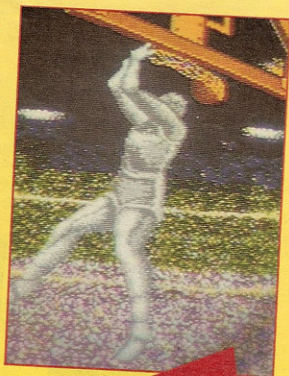
Columns é o Tetris do Mega Drive. Só que em vez de encaixar peças geométricas, o objetivo é realizar formações com pedras preciosas coloridas — linhas, colunas, diagonais etc... A Sega resolveu dar um ar de Roma Antiga para o jogo e usou músicas, cenários e letreiros que lembram os tempos dos Césares. Seu modo de demonstração é tão completo que quase dispensa a consulta ao manual. Como todo derivado de Tetris, Columns é um jogo contagiante e que pode ser bitolado sem jamais perder a graça.

1. O objetivo do jogo é realizar formações com as pedras coloridas.

2. O modo de demonstração de Columns é tão completo que dispensa o manual.

LANÇAMENTOS NACIONAIS

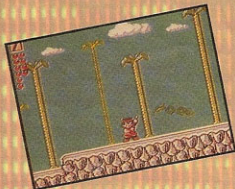
Talvez não seja o melhor jogo de basquete que você já viu, mas não chega a desapontar. Você pode jogar sozinho (contra o computador) ou contra um adversário. As partidas duram 5, 10, 20 ou até 30 minutos — a escolha é sua. Os times são famosos: New York, Chicago, Los Angeles, Boston. O game tem efeitos visuais interessantes, como o zoom nos lances de bola enterrada na cesta. A pontuação segue as regras do basquete internacional, dando um ponto para lances de bola parada (faltas), dois para cestas normais e três para cestas de fora da área.

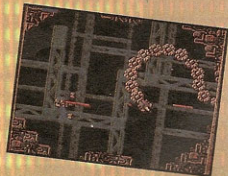
1. Você pode escolher times famosos, como o New York.

2. No jogo são seguidas as normas do basquete internacional.

3. Enterradas, os pontos altos do jogo.

Título: Double Drible
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Konami
Lançamento: Dismac

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

O que está pintando para Nintendo e Mega Drive nos Estados Unidos

WHOMP'EM (Nintendo)
Este game é literalmente um programa de índio — narra as aventuras do pequeno pele vermelha Águia Rasante em busca de totens mágicos. Nos oito mundos cheios de mistério que atravessa, o indiozinho encontra obstáculos variados como plataformas que pairam sobre abismos, pássaros de fogo, cobras voadoras e outros bichos estranhos. O game até lembra as aventuras de Super Mário, num grau menor de sofisticação. Caras-pálidas que gostam de intensos desafios talvez achem Whomp'em um tanto sonoleto, mas para os menos radicais é uma boa diversão.

SCAT (Nintendo)
Quem curtiu Gradius também vai gostar de SCAT, a sigla de Special Cybernetic Attack Team. Explorando cenários futuristas e de excelente visual, os cyborgs voadores Arnold e Sigourney movimentam-se com grande rapidez e agilidade a bordo de seus foguetes retropropulsores. Unidades satélite de tiro oferecem cobertura às aventuras da dupla, que se passam em cinco estágios. Se games espaciais fazem seu gênero, prepare-se para esfolar os dedos nesta jornada alucinante.

BATTLETOADS (Nintendo)

Depois de um certo e famoso quarteto de tartarugas, é a vez de um trio de sapos fazer sucesso nos videogames padrão Nintendo. Battletoads é um dos mais badalados games da temporada nos Estados Unidos, exibindo gráficos absolutamente radicais, muita ação e diversão. O enredo é meio manjado: uma rainha esquisitésima (Dark Queen) rapta uma indefesa princesinha (Angelica) e ainda leva,de quebra, um dos integrantes do trio saltitante (Pimple). Os dois companheiros restantes, zitz e Rash, vão à luta para resgatá-los. E aí começa a aventura em 12 estágios ambientados em cavernas geladas, túneis de fogo e outros lugares arrepiantes. São 18 diferentes inimigos para enfrentar, mas quando as energias estão no fim, Zitz e Rash podem recarregar engolindo apetitosas (blargh) moscas, é claro.

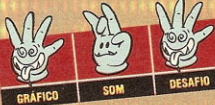
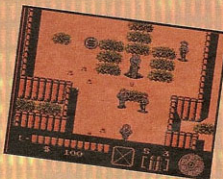
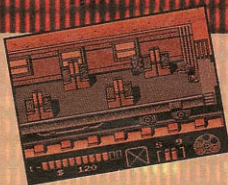
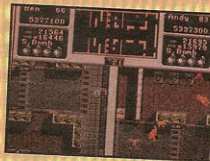
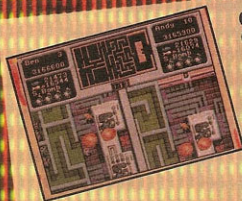
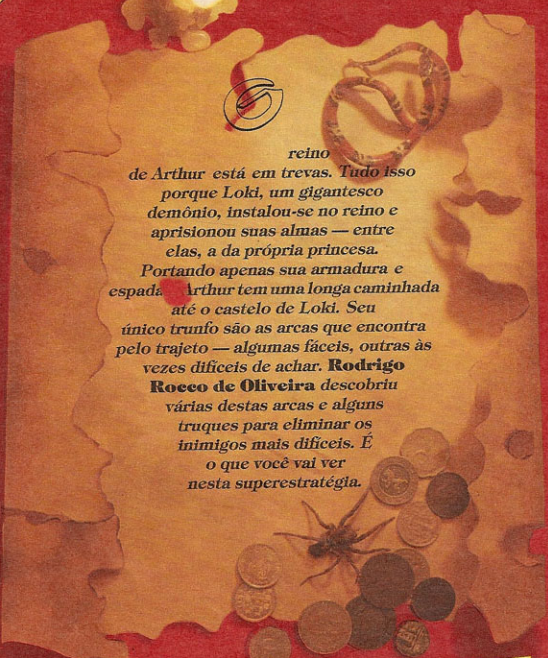



GRÁFICO SOM DESAFIO

THE LONE RANGER (Nintendo)

Que tal uma aventura no Velho Oeste americano, montado num cavalo branco e com um belo revólver prateado na cintura? The Lone Ranger é isso: um game para quem adora bangue-bangue. Nosso guardião solitário viaja pelo deserto,visitando cidade por cidade, em busca de Butch Cavendish, um foragido da lei que simplesmente raptou o presidente dos Estados Unidos. Além do inseparável cavalo, Lone Ranger conta com a ajuda do fiel índio Tonto, legítimo pele vermelha do oeste. Pronto para um duelo?

CRACK DOWN (Genesis/Mega Drive)

O visual já diz tudo: este é um jogo de estratégia, tipo labirinto ou quebra-cabeça, que talvez agrade mais aos jogadores cerebrais. Dois agentes secretos altamente graduados, Andy e Ben, infiltram-se na cidade futurista de Atlantis com o objetivo de implantar bombas para fazê-la voar pelos ares. Atlantis é um cidade industrial dominada pelo maníaco Mr. K e fortemente policiada por seres criados por ele próprio. Bom para duplas, o game também pode ser jogado individualmente.

Ghouls and Ghosts

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

Dicas para localizar arcas escondidas, selecionar fases e enfrentar os maiores inimigos

reino de Arthur está em trevas. Tudo isso porque Loki, um gigantesco demônio, instalou-se no reino e aprisionou suas almas — entre elas, a da própria princesa. Portando apenas sua armadura e espada, Arthur tem uma longa caminhada até o castelo de Loki. Seu único trunfo são as arcas que encontra pelo trajeto — algumas fáceis, outras às vezes difíceis de achar. **Rodrigo Rocco de Oliveira** descobriu várias destas arcas e alguns truques para eliminar os inimigos mais difíceis. É o que você vai ver nesta superestratégia.

1

2

3

4

1 Logo na primeira fase tem uma arca pela qual muita gente passa batido. Pule sobre a moita e ela aparece.

2 Saltando bem no meio das duas árvores aparecerá outra arca.

3 Ainda na primeira fase, quando estiver subindo os morros, salte junto à ponta do barranco para fazer surgir mais uma arca.

4 A tendência natural dos jogadores é subir a escada e virar à direita. Mas, se em vez disso você andar em direção à ponta do barranco, outra arca aparecerá.

5

6

7

8

9

5 Fim da primeira fase: hora de enfrentar o dragão. Se você conseguiu chegar aqui com a armadura dourada — e não faltaram arcas para isso —, use o poder mágico para enfraquecê-lo. Depois é só terminar o serviço com tiros.

6 Segunda fase: tente livrar-se das cabeças que rolam pelo morro sem virar-se para trás. Toda vez que você fizer isso, as cabeças tentarão cercá-lo.

7 Estas pontes não são muito confiáveis e um passo em falso pode fazer você cair. Memorize os locais onde estão os buracos.

8 Ao passar por este ponto, pule sobre o primeiro bloco de pedra e saia dele assim que começar a afundar.

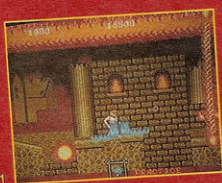
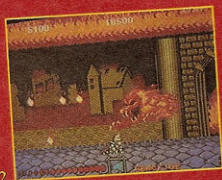
9 Procedendo desta maneira, você fará surgir outra arca.

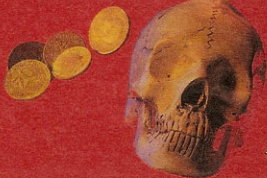
10 Pulando sobre este bloco, também surgirá mais uma arca.

11 Aqui você será atacado por morcegos. Proteja-se com a arma da água de fogo.

12 Chega o final da segunda fase, e o vilão agora é esse leão de fogo. Ele pulará de um lado para outro e fará vôos rasantes sobre sua cabeça. Sempre que ele estiver no ar, atire.

13 Para descobrir esta arca, você terá de ser ágil. Enquanto a língua estiver esticada, pule bem na pontinha e seu tesouro aparecerá.

10

11

12

13

14

19

20

15

14 Um pouco abaixo há outra arca oculta. É preciso que você fique de pé para que ela apareça.

15 O desafio final da terceira fase são estas nebulosas. A arma que dá melhor resultado é a da água de fogo.

21

16 Mais um baú oculto surgirá se você pular sobre este montinho de ossos no começo da quarta fase.

17 Aqui, em vez de descer direto pela rampa, dirija-se para a ponta e salte. Cuidado para não bater contra os cristais acima. Outra arca aparecerá.

16

18 Chegando ao castelo de Loki, você encontrará este guardião. Agachado, use a arma da água de fogo contra as serpentes. Seus tiros também são capazes de rebater as estrelinhas que as serpentes lançam.

22

19 Pule bem aqui, juntinho à escada, e — adivinhe — surgirá outra arca.

20 Para ter mais chances contra esta terrível cabeça, fique exatamente neste ponto e as bolas de fogo que ela manda não o atingirão. Assim, será mais fácil tentar acertá-la. Faça o mesmo com a cabeça do outro lado.

17

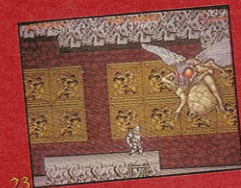
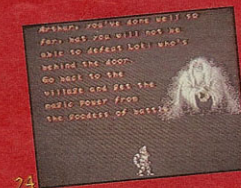
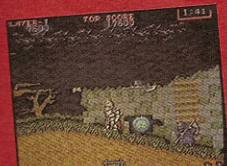
23

21 Passando pelas cabeças, você encontrará dois monstros cospe-fogo. Enfrente primeiro o da esquerda e depois o da direita, observando a distância correta para não ser atingido pelas labaredas.

22 Mais nebulosas. Ficando neste lugar, elas girarão à sua volta e serão um alvo mais fácil para os seus tiros.

18

23 Realmente, derrotar esta mosca não é fácil. De repente, ela se transforma num montão de mosquinhas que o perseguem e depois ajuntam-se para formar novamente uma só mosca. Seus tiros só farão efeito quando ela estiver grande. Já quando ela se transforma em mosquinhas, você pode enganá-las deixando-as vir em sua direção e desviando-se no último momento.

24

24 Se você passou por este festival de moscas, o ancião do reino surgirá e mandará você voltar para o começo da jornada — é preciso pegar um poder mágico num dos baús da primeira fase.

25

25 É bem aqui o local da arca onde você encontrará o poder mágico. Com ele, Arthur obtém uma força a mais para derrotar seus inimigos. Se você tiver disposição, terá de refazer todo o caminho até o castelo para finalmente encontrar Loki.

26

26 Mas se quiser pegar um atalho e ir direto até o trono do diabão, use este truque para selecionar fases:
Aperte o Reset para voltar à tela de apresentação. Apertando o botão A, movimente o botão direcional nos sentidos para cima, para baixo, esquerda e direita. Com isso, você escutará um som de harpa. Então, com o botão direcional apertado na diagonal para baixo-direita, aperte o Start. Se conseguir colocar o botão direcional na posição correta, irá direto ao encontro de Loki. Se não conseguir, poderá cair em outra fase.

27

27 Você tem duas formas para enfrentar o diabão. Uma é ficar abaixo dele, bem no meio da tela, e atirar em direção à sua cabeça.

28

28 O outro é pular num dos joelhos do monstro. Quando ele levantar a perna, você estará bem próximo à cabeça. Atire!

29

29 Se tiver sucesso, essa é a cena que verá: Loki totalmente detonado.

30

30 A princesa é libertada e o reino volta a viver em paz. Será mesmo o fim desta história? Vamos esperar para ver.

MEGA DRIVE TOP SECRET

SUPER MÔNACO GP

Com esta password você irá para a última etapa, integrando a equipe Millions:
1FA3 - 1GA6- ROT2 - 0000 - 0393 - 21FO - 3CD5 - 24B6 7A89 - EGP1 - 0800 - 0043 - 0000 - 0000 - F200 - 7161
Leandro da Silva Nunes Vieira
V. Isabel - RJ

SUPER HANG ON

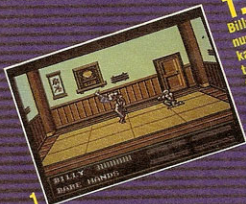
Tente estes códigos para seleção de corredor, currículo e bolsa.
José Alvarez, O wins, O loses, $ 34 00 - **69F1A122F5101 / DFJNCG9D6DJEHW**
Hans Braun, O wins, O loses, $ 35 300 - **5942E233325232 / BCKMCG (D6DMLKM**
Felica Peres, 1 win, O loses, $ 30 500 -
Marie Lefoure, O wins, O loses, $ 135 300 - **5723B345135242 / BCKMCG9D7DDQNL**

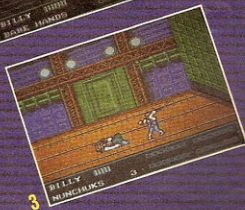
STRIDER

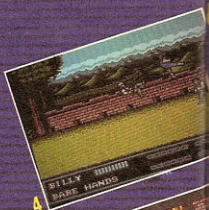
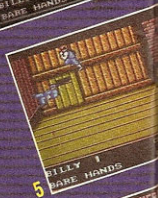
Para conseguir vidas infinitas no game, coloque primeiro o cartucho do Altered Beast e quando estiver na cena de abertura tire a fita com o console ligado. A imagem do Altered Beast ficará congelada na tela. Aí coloque o cartucho do Strider e aperte o Reset: você terá vidas ilimitadas! O mesmo truque pode ser usado com o Thunder Force 2, mas em vez de vidas infinitas você conseguirá ir direto ao final do jogo.
Miguel Castarde Neto
Cabreúva - SP

- *Atenção! Truques que envolvam a troca de cartuchos com o console ligado podem acarretar danos ao videogame. Antes de tentá-los, pense bem se quer assumir este risco.*

DOUBLE DRAGON III
The Sacred Stones™

Um dos campeões em vendas para o sistema Nintendo, Double Dragon é um hit de pancadaria que surgiu pela primeira vez, em fliperama, no ano de 1977. Jogar este game é coisa para feras que tenham reflexos rápidos e muita agilidade com o joystick. Nessa terceira e mais recente versão de Double Dragon, os manos Jimmy e Billy Lee seguem as instruções do mestre Hiruko e atravessam cinco países para resgatar a eterna namorada Marion, seqüestrada por um bandido misterioso — quem será? Ao longo da turnê, eles colecionam pedras preciosas que servirão para abrir a misteriosa sala de uma pirâmide no Egito, onde a jornada se encerra. O piloto *Gilson Lopes da Silva* mostra uma das formas de enfrentar esta aventura, jogando sozinho com Billy.

1. Na primeira missão, nos Estados Unidos, Billy esquenta os músculos numa luta na academia de karatê. Esta tela é boa também para você esquentar seus dedos e praticar os movimentos do lutador.

1

2. Na marquise do prédio, uma maneira fácil de liquidar os inimigos é dar o golpe da cambalhota e jogá-los para baixo.

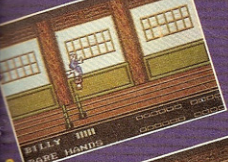
3. O chefe ao final da primeira missão pode ser mais facilmente derrotado com os nunchuks. Você pode golpeá-lo apenas cinco vezes, por isso é bom ter pontaria certeira.

4. A segunda missão acontece na China. Surgem uns invocados lutadores de calça verde que são um perigo: a voadora em espiral é a melhor maneira de enfrentá-los.

5. Passando para dentro da cabana, você encontrará outros inimigos. Não fique muito distante da mulher, pois quando isso acontece ela atira facas. Após a operação-limpeza, aparecerá um chefe gorducho para desafiá-lo. Procure prensá-lo contra a parede e massacrá-lo com voadoras.

6. Se for bem-sucedido na missão da China, você receberá a primeira pedra. Chin, o gorducho da tela anterior, virará seu aliado.

7. A terceira missão acontece no Japão. Seu primeiro desafio na terra do sol nascente será neste cenário, repleto de ninjas assassinos. Atenção para os shurikins que eles disparam e use sua voadora em espiral para detoná-los.

8. Ooops! Cuidado com os bambus que, sem mais nem menos, brotam do chão. Escape deles andando em cambalhotas.

9. O guerreiro ninja deve ser sempre o primeiro a ser enfrentado, pois oferece mais perigo que os outros.

10. Na hora de encarar o chefe da missão do Japão — para variar, um ninja — trocar Billy por Chin é uma boa opção. O chinês tem umas garras de aço estilo Freddy Krugger que são fatais!

11. Vencido, o ninja Yagyu torna-se outro aliado de Billy. Completam-se as três pedras sagradas de que o herói precisa para concluir sua missão. Juntando as características dos três personagens, você pode contar com uma série de movimentos diferentes e um arsenal de armas — nunchuks, garra de aço e shurikins — para inimigo nenhum botar defeito.

12. A próxima missão é nas ruínas da Itália. O maior desafio desta fase é o truculento chefão italiano. Tente abatê-lo com os nunchuks de Billy...

13. ...as poderosas joelhadas de Yagyu...

14. ... e apele também para os mergulhos de Chin. O carcamano é durão, e será necessário usar todos os recursos disponíveis.

15. Se você conseguiu safar-se dessa, bem-vindo aos mistérios do Egito. Com suas cambalhotas, Billy é o personagem com maiores chances de saltar sobre a estátua. Muitíssimo bem feita, esta tela até parece tridimensional.

16. Billy está perto de realizar seu objetivo e explora o interior da pirâmide, cheia de segredos e perigos. Ao alcançar esta plataforma, pule rápido — caso contrário, será esmagado no teto.

17. A essa altura, talvez seja necessário revezar os personagens para poupar as forças dos que estão com menos energia. Nesta sala, onde Yagyu detonou os inimigos, Hiruko aparece para depositar as três pedras sagradas sobre os pilares. Uma porta se abre, revelando uma nova sala.

18. Quem diria! Hiruko estava mentindo o tempo todo. Ambicioso, ele só queria penetrar na tumba do faraó e, quem sabe, roubar os tesouros que lá encontrasse. Mas a maldição da pirâmide não perdoa: ao entrar por esta porta, Hiruko morre fulminado.

19. Resta a Billy concluir sua missão. Ele parte para a última sala da pirâmide, onde encontra três sarcófagos. De cada um deles sai uma múmia, que pode ser enfrentada com as mãos limpas.

20. Depois destas três múmias, o que mais poderia vir? Cleópatra, a rainha do Egito. Mas ela não está a fim de brincadeira e usa seus poderes mágicos para derrotá-lo.

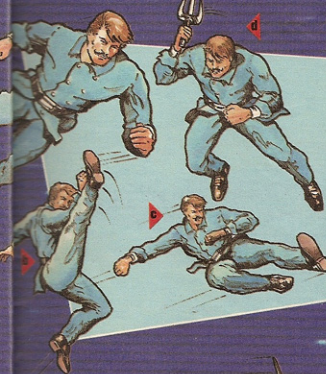
21. Ela faz surgir um pássaro maldito, que pode matá-lo com suas bicadas...

22. ... ou transforma-se numa terrível serpente que surge do chão.

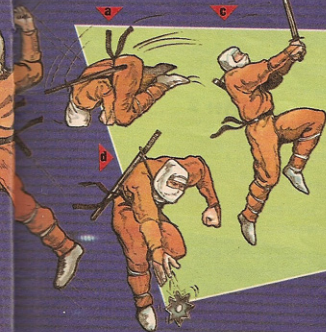
23. Para enfraquecê-la, tente as armas de seus lutadores, usando as de Billy por último. Deixamos o desafio de derrotar Cleópatra para você.

BILLY, UMA MÁQUINA MORTÍFERA

Estes são os vários movimentos especiais que o personagem é capaz de realizar

a. Voadora em espiral, o mais eficiente. Pressionar A e B juntos, e em seguida o B
b. Voadora simples: aperte o botão direcional para o lado desejado, em seguida A e B juntos e depois o B
c. Cambalhota: direcional para o lado, depois A e B em seguida o A
d. Voadora com apoio na parede: corra em direção à parede, e quando chegar perto dela aperte A e B para saltar. Quando o pé do personagem estiver tocando a parede, aperte rapidamente o B
e. Golpes com os nunchuks

CHIN, BAIXINHO MAS PODEROSO

Existem momentos em que sua ajuda é fundamental

a. Mergulho com a cabeça: direcional, em seguida A e B e depois o B
b. Salto com o pé erguido: apertar A e B e em seguida o B
c. Voadora: direcional, depois A e B em seguida o B
d. A arma secreta de Chin é a garra de aço

YAGYU, O MAIS BEM ARMADO

O ninja é o único que consegue atingir o inimigo à distância

a. Salto com pirueta: A e B e em seguida B
b. Salto com joelhada: direcional, depois A e B e em seguida B
c. Salto com espadada: direcional, depois A e B em seguida o A
d. Yagyu atira shurikins

NINTENDO TOP SECRET

F1 RACE

Existe um truque capaz de turbinar seu carro, fazendo-o correr muito mais. No primeiro circuito, mantenha-se do lado direito da pista, entre a zebra e o carro adversário cuidado para não ralar no carro nem pisar na zebra. Quando não houver perigo disso acontecer, não mexa mais em seu automóvel e você verá sua velocidade máxima subir para 496 km/h. Mesmo a esta velocidade,o carro não derrapará nas curvas, exceto nas de 90 graus.

Reginaldo Donizete de Oliveira
Curitiba — PR

SUPER MÁRIO 2

Neste game existem algumas warpzones. Uma delas está na fase 1-3, onde você deve jogar a poção no último vaso e entrar nele. Com isso, irá direto para o mundo 4-1.

Victor Luis P. Costa
São Bernardo do Campo — SP

DRAGON NINJA

DRAGON NINJA

Para conseguir a super energia do dragão, segure o botão B até seu guerreiro começar a brilhar. Então você poderá enfrentar qualquer ninja inimigo e derrotá-lo. O truque funciona sempre que quiser.

Marcos do Prado Martins
São Bernardo do Campo — SP

TAXAN

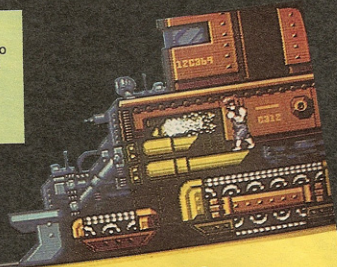
8 EYE'S ™

8 EYES

Na fase das jóias, no final deste game, é preciso colocar as pedras preciosas na ordem correta. Aí vai: amarela, branca, verde, laranja, azul, roxa, vermelha e preta.

DOUBLE DRAGON 2

Esta manha é para ganhar muitas vidas. Na fase do trator, suba na turbina de cima e deixe-se morrer. Então seu lutador cairá sobre a esteira à esquerda da turbina e ficará batendo de um lado para o outro, ressuscitando com muitas vidas.

Christiano V. Abrahão
São José do Rio Preto — SP

GRANDE CONCURSO

FOX FILM DO BRASIL e

Leonardo, Raphael, Michaelangelo e Donatello juntos, novamente, lutando para salvar a humanidade de um desastre ecológico. Se o Oooze, a misteriosa goma, cair na mao dos bandidos, monstros terríveis vão aparecer.

Venha buscar no Shopping Video os games e os videos das TARTARUGAS NINJA ou peça pelo telefone (021) 390-7100.

AS TARTARUGAS NINJA II®

O SEGREDO DO OOZE

REGULAMENTO

1. O critério de avaliação do Concurso levará em conta a criatividade utilizada, considerando a adequação da mensagem ao tema.
2. As frases, classificadas ou não, pertencerão à empresa.
3. O premiado receberá comunicação por telegrama do local e prazo para a retirada do prêmio.
4. As frases serão escolhidas por júri especial.
5. É vedada a participação de funcionários ou parentes de qualquer pessoa que trabalhe na Fox Film ou no Shopping Video.

Escreva uma frase sobre a preservação do meio ambiente (não jogar lixo na rua, nas praias, etc.) e concorra a 10 mochilas Shopping Video — 10 camisetas Shopping Video — 5 fitas virgens de vídeo — 5 fitas infantis gravadas (vídeo) — 5 cartuchos de videogames diversos — posters do filme Tartarugas Ninja II — Quebra-Cabeças — Jogo para festa de aniversário.

Remeta sua frase, com seu nome e endereço para:
Rua São Francisco Xavier, 378-A — Tijuca — Rio de Janeiro — CEP 20550
Tel.: 284-1622, ou para uma das lojas Shopping Video abaixo:
MACAÉ — RJ (02247) 62-2670
RIO DAS OSTRAS — RJ — (0247) 62-5522
CAMPOS — RJ — (0247) 23-7274
QUINTINO — RIO — RJ — (021) 289-0861
CAMPO GRANDE — RIO — RJ (021) 394-5188
VILA ISABEL — RIO — RJ — (021) 284-5494
TIJUCA — RIO — RJ — (021) 264-8606
MADUREIRA — RIO — RJ — (021) 390-7100
RIO COMPRIDO — RIO — RJ — (021) 293-9786

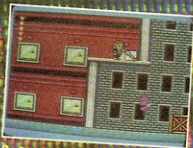
ANZEIGE STUDIO

SUPERESTRATÉGIA

Master System

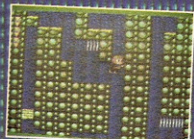
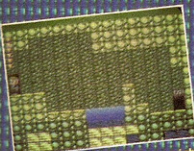
Um jogo cheio de truques e passagens secretas

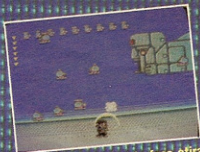
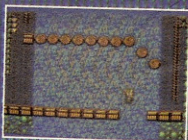
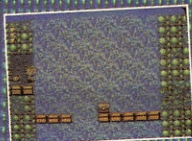
Um dia, Alex Kidd e sua namoradinha foram visitar Shinobi, o planeta das artes marciais. E não é que aparece um Ninja Negro e rapta a garota do Alex? Felizmente, o espírito de um Ninja Branco surge para o nosso herói e lhe dá poderes para enfrentar os perigos do planeta Shinobi em busca da namoradinha raptada. Assim começa mais uma aventura de Alex Kidd, cheia de obstáculos, inimigos às vezes difíceis de vencer e passagens secretas. O piloto *Ricardo Samezina de Souza* ensina alguns truques para tornar esta odisséia um pouco mais fácil e ajudar você a chegar no final de Alex Kidd in Shinobi World.

1. No segundo poste desta fase, faça o Alex transformar-se num cometa e sair voando pelo lado direito.

2. Sua trajetória irá terminar neste ponto, onde ele poderá pegar armas.

3. Este é outro local onde Alex pode adquirir armas. Use a habilidade de subir pelas paredes até alcançar esta plataforma, onde existem dois bauzinhos.

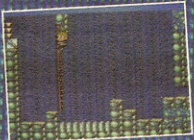
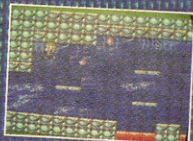
4. O chefe do final da primeira fase é o Kabuto. Use a lança que você adquiriu na estratégia anterior para aniquilá-lo. Basta atirar constantemente e não dar espaço para ele contra-atacar.

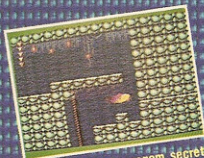
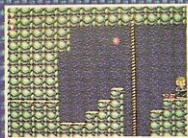
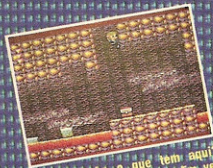
5. Passando para a fase 2, você talvez encontre dificuldades para passar por este ninja. Vá até o terceiro degrau e, de lá, pule e atire ao mesmo tempo. Vai ser sopa.

6. Mais adiante você irá passar por um tipo de labirinto. Em vez de fazer o caminho direto para a saída, suba por este corredor. Você encontrará armas e uma vida (ou um coração de energia).

7. Prosseguindo pelo caminho que tomou, você cairá nesta sala. Em vez de pegar a saída, entre pela portinha da esquerda.

8. Você surgirá nesta tela. Suba no muro e caminhe em direção à direita — tem mais uma vida escondida. Depois é só voltar pelo mesmo caminho.

9. O chefe da segunda fase atira um montão de pequenos helicópteros. Fique bem no meio da tela e use a espada para destruir os helicópteros que se aproximam de você.

10. Neste ponto da terceira fase há uma outra passagem secreta. Pode parecer suicídio, mas se atire neste buraco.

11. Viu? Você caiu numa plataforma bem embaixo. Sem pegar o conteúdo do primeiro bauzinho, pule para o vão à sua esquerda: lá existe uma vida.

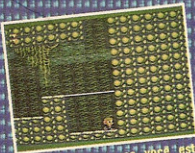
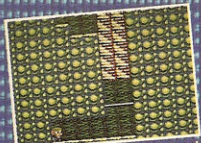
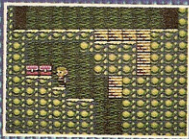
12. Volte à plataforma e, aí sim, você poderá pegar o conteúdo do baú: é o poder do tufão.

13. Use o tufão para voltar ao lugar onde você estava antes.

14. Há uma outra passagem secreta na fase 3. Chegando a este ponto, utilize o poder do cometa e atravesse a tela, chegando ao lado oposto.

15. Atravessando a passagem encontrada do outro lado, você cairá numa sala com itens interessantes para pegar. Para voltar, use o poder do cometa.

16. Passando para esta tela, ainda na terceira fase, você encontrará outra passagem secreta bem neste cantinho. Faça o Alex pular: atrás deste muro de pedra há uma plataforma onde ele poderá subir.

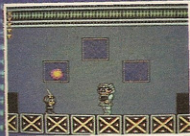
17. Em seguida, Alex deve caminhar pela parte superior da tela até encontrar bauzinhos com novas surpresas.

18. Mais uma passagem secreta na terceira fase. Suba na corda, transfome-se em cometa e atravesse o muro sem medo.

19. Chegando ao outro lado, você encontrará mais surpresas. Use a corda e o poder do cometa para retornar.

20. Adivinhe o que tem aqui? Outra passagem secreta. Em vez de abrir o bauzinho, utilize-o como escala para alcançar o corredor acima e suba-o pulando de parede em parede.

21. No final do corredor há uma sala repleta de bauzinhos. Só dois deles possuem itens em seu interior. Comece abrindo-os de cima para baixo.

22. Depois de tantas passagens secretas, você encontrará com essa estranha lagosta — chefe da terceira fase. É melhor enfrentá-la com a lança, atirando quando estiver no ar.

23. Quarta fase: se você está pensando que daqui não dá mais para sair, está muito enganado. Agachado, atravesse a parede à direita...

24. ... até chegar a este local. Tome impulso na barra para transformar-se e saia em disparada pelo corredor acima.

25. No final do corredor, mais bauzinhos.

26. Caindo no buraco entre as toras (à esquerda), você encontrará um chão invisível que lhe dará acesso aos bauzinhos logo abaixo. Pegue o tufão e use-o para sair.

27. Este é outro local onde existe um chão invisível. Siga em direção à direita...

28. ... e você encontrará uma gruta com mais bauzinhos.

29. Se você conseguiu chegar até aqui, vai enfrentar de novo quase todos os chefes das fases anteriores. O primeiro é Kabuto: use contra ele a mesma estratégia do primeiro combate.

30. Depois virá a lagosta. Se estiver com a espada, espere ela pular e acerte-a por baixo.

31. Passando por estes dois primeiros inimigos, você ainda andará por fases estranhas até chegar ao desprezível ninja negro que raptou a namorada de Alex. Uma delas é esta sala onde os degraus da escada aparecem aos poucos.

32. Enfim, chega a hora do duelo com Hanzo. Estude seu padrão de movimentos para escapar dos ataques. Já quando o vilão estiver sem o escudo, você poderá cutucá-lo com a espada.

33. Hanzo perde a primeira batalha, mas não perde a guerra. Ele se transformará em tufão e soltará uns bumerangues. Quando os projéteis saem por cima, abaixe-se. Quando saem por baixo, pule sobre eles. Aproveite as brechas para usar a espada.

34. Hanzo tentará vencê-lo pela última vez soltando vários sósias para confundi-lo. Destrua primeiro as cópias. Quando todas morrerem, parta para cima do vilão: ele já terá esgotado todos os seus truques e sucumbirá à sua superioridade. Se vencer esta difícil batalha...

35. ... Alex resgatará sua amada e a história terá um final feliz.

MASTER SYSTEM

TOP SECRET

PSICHO FOX

Na fase 1.2 você encontrará uma parede que parece impossível de quebrar. Mude seu personagem para o hipopótamo e conseguirá atravessá-la. Em seguida transforme-se em macaco e vá andando para a frente até surgir um buraco acima. Posicione-se bem no meio dele e dê saltos acompanhados de socos. Fazendo isso você abrirá um buraco por onde poderá passar, caindo numa tela cheia de molas. Salte sobre elas e você encontrará canos. Aí é só ficar em cima deles para aparecer em outras fases.

Jean Arantes Diniz
Belo Horizonte - MG

BLACK BELT

BLACK BELT

Para conseguir vidas infinitas, aperte o botão 1 e surgirá uma tela vermelha mostrando suas vidas. Em seguida aparecerá uma tela preta, e então você deverá pressionar o Reset uma vez.

Adilson Anzai
Presidente Prudente - SP

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Para obter o continue, mantenha o botão direcional apertado para cima e então pressione o botão 2 oito vezes. Os comandos deverão ser dados durante a tela da mensagem Game Over, e só funcionarão se você tiver mais de $ 400.

ALTERED BEAST

Se quando aparecer a indesejável tela do Game Over você tiver mais de mil pontos, obtenha o continue movendo o botão direcional para cima e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo.

Fábio César da Silva
Guianases - SP

R-TYPE

Quando aparecer a contagem regressiva para o continue, gire o botão direcional duas vezes em sentido horário para cada crédito. Assim poderá obter até 12 créditos.

Edgar Gomes da Silva
São Bernardo do Campo - SP

SUPERPROMOÇÃO POWERTRON

600

PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Essa você tira de letra. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertron e enviar pra revista Ação Games até 10/08/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

Apoio

AÇÃO GAMES

POWERTRON

REGULAMENTO:

01- A "Superpromoção Powertron" é um concurso artistico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto a participação de qualquer pessoa residente em território nacional.
02 - Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.
03 - Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Revista Ação Games", Av. das Nações Unidas, 5777, cep 05479 , São Paulo. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos.
04 - As frases devem ser enviadas até o dia 10/08/91. Vale a data de postagem no correio.
05 - Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar as 600 frases ganhadoras.
06 - A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.
07 - A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível.
08 - O julgamento será feito dia 15/08/91 as 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo.
09 - Serão escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais receberão os seguintes prêmios:
1º lugar: 1 videogame e 1 kit Powertron (joystick, cartucho e camiseta) 2º lugar: 1 videogame. 3º lugar: 1 pocket promo. 4º lugar: 1 kit Powertron 5º ao 70º lugar: 1 joystick Powertron. 71º ao 100º lugar: 1 cartucho de videogame. 101º ao 400º lugar: 1 camiseta. 401º ao 600º lugar; 1 boné.
A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Still Ind. e Com. de Componentes Eletrônicos Ltda.
10 - Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5 , no mês de setembro. Os prêmios serão enviados aos vencedores pela Still.
11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e Still.
12 - Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Still, bem como seus familiares.
Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes,nem vinculacão destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço oberta a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiam esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

Nome:______________________________

____

Endereço:___________________________

____

Telefone:__________ Cep:__________ Sexo____ Idade________

Bairro:_____________________________

Cidade____________________ Estado;__________

Nome da escola:__________________ Grau:__________

Tem videogame?__________ Marca:__________________

Modelo:_____________________________

Frase:______________________________

____

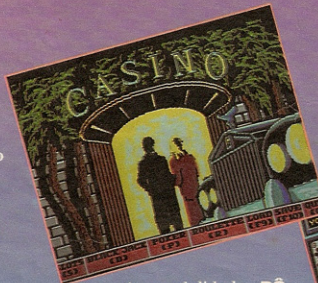
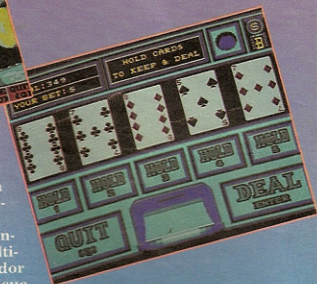
____

PC

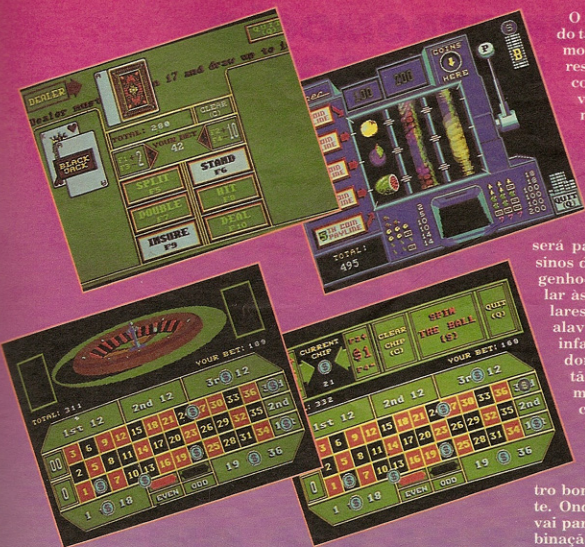
FAÇAM SUAS APOSTAS

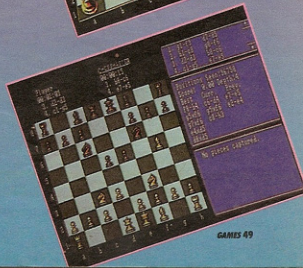
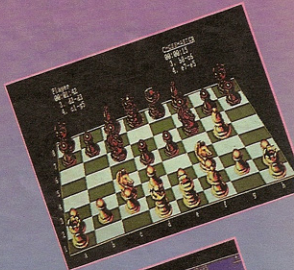
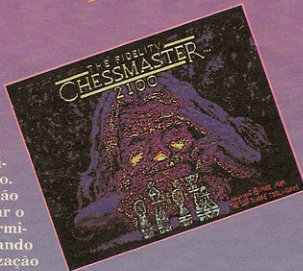
Enquanto o governo decide se libera ou não o jogo no Brasil, micreiros de todo o país já podem curtir as emoções dos cassinos em Las Vegas Gamblers. Para os que preferem o silencioso desafio dos tabuleiros de xadrez, a opção é Chess Master. Os dois games são um ótimo passatempo para os usuários de PC e estão sendo comercializados pela Brasoft

LAS VEGAS GAMBLERS

O game tem quatro opções em jogos que irão interessar tanto aos praticantes mais experientes como aos que ainda não estão acostumados com a malícia das mesas de carteado.

A modalidade **PÔQUER** é muito parecida com as polêmicas maquininhas que a Polícia Federal andou apreendendo no Brasil nos últimos tempos: o computador dá as cartas e você faz sua aposta. Só que neste caso, por mais azarado que seja o jogador, jamais perde-se dinheiro — o cacife é de 500 dólares fictícios. Assim, seja ousado, aposte alto, pague para ver.

O **BLACK JACK** (conhecido também como 21) é outra modalidade para jogadores mais experientes. O computador é a banca e você precisa somar o maior número de pontos possível. Cuidado para não estourar.

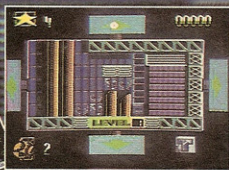
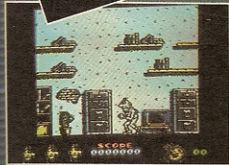
Já na modalidade **SLOT** você irá tentar a sorte naquelas viciantes máquinas caça - níqueis (ou será papa-níqueis?). Nos cassinos de Las Vegas, estas engenhocas chegam a acumular às vezes milhares de dólares em moedas. Puxe a alavanca e, quando aquela infalível intuição de jogador mandar, aperte o botão. Se você conseguir montar uma seqüência com frutas iguais, uma avalanche de moedas tilintantes encherá o seu vídeo.

A **ROLETA** é outro bom teste para a sua sorte. Onde será que a bolinha vai parar? Escolha uma combinação de número e cor, coloque suas fichas e torça.

CHESS MASTER

Até quem não entende nada de xadrez pode jogar este game. Acionando a tecla da opção Help, você saberá qual a função de cada peça do tabuleiro, sua movimentação e regras do jogo. Como as partidas às vezes são longas, o jogador pode gravar o estágio onde parou em determinado jogo e retomá-lo quando quiser — o game prevê utilização de memória para isso. Outro recurso interessante é a proteção antichefe. Suponha que o jogador está fazendo uma inofensiva pausa no trabalho com uma partidinha de xadrez, quando subitamente o chefe aparece. O game permite a retomada imediata do aplicativo ou arquivo em que se estava trabalhando — desde que ele esteja sendo mantido em stand by. Chess Master oferece as modalidades de jogo contra o computador, contra outro parceiro de carne e osso ou de um só jogador movimentando os dois lados do tabuleiro. A visualização pode ser 2D (bidimensional), 3D (tridimensional, com definição bastante superior ao modo 2D) ou no modo war room. Neste último a tela exibe uma série de informações úteis para quem quer fazer uma partida mais séria — última peça a ser mexida, a peça da vez etc... Quem quiser cronometrar o jogo poderá usar o relógio do próprio game.

TRAPALHADAS, BRIGAS E COMBATES ESPACIAIS NO SEU MSX

Os jogos fazem parte da nova safra de games para MSX que a Engesoft lançou recentemente no mercado nacional

MORTADELO Y FILEMON

O atrapalhado Mortadelo das histórias em quadrinhos tem que achar o inseparável companheiro Salaminho. Para facilitar esta odisséia pelas ruas da cidade, o personagem pode transformar-se, a qualquer momento do jogo, em cobra (para rastejar), sapo (para pular) ou espião. Mortadelo não possui habilidades de tiro ou golpes: sua única defesa é safar-se dos obstáculos que encontra pelo caminho.

COSMIC SHERIFF

Num planeta distante, você representa um xerife intergaláctico que luta para estabelecer a ordem e a lei. Se conseguir eliminar as naves e os robôs deste mundo hostil, receberá uma reluzente estrela de xerife. Você visualizará os alvos através da mira de sua arma.

AFTER THE WAR

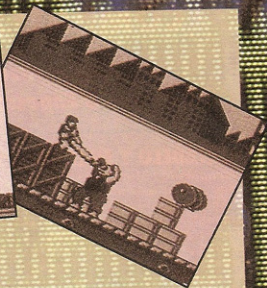
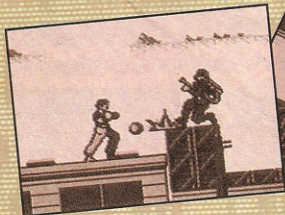
Este jogo é sobre um pelotão de soldados que ficou mais ou menos como o Exército iraquiano após a Guerra do Golfo: sem munição, sem armas, transporte e comida. A única coisa que os soldados podem fazer é tentar retornar à sua base, enfrentando os inimigos com as próprias mãos.

Game Boy

Karatê e aventuras espaciais

Os últimos lançamentos nos Estados Unidos

Kung fu Master

Bruce Leap é um mestre de kung fu que precisa passar por vilões inescrupulosos no final de cada um dos seis estágios. Se você precisar de ajuda, poderá encontrar bombas pelo caminho. Elas serão úteis, por exemplo, para derrotar Abdul, o Incendiário. Acertando duas delas, Abdul estará liquidado.

R-Type

O jogo, que fez sucesso em arcades e no sistema Sega, chega ao Game Boy. Você irá pilotar a nave espacial R-Type. Sua missão é destruir cinco seres mutantes gigantes, incluindo o temível Bydo no último estágio. Para chegar lá, a nave passará por estranhas criaturas e armadilhas mecânicas. Você contará com armas laser, mísseis e muito mais.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

GAME OVER

Compare sua melhor marca com as destes feras

Recordes dos leitores

O leitor Marcos Roberto Peripato, de Porto Ferreira (SP), foi considerado o maior fera desta edição de AÇÃO GAMES. Através das diversas cartas mandadas à redação, devidamente acompanhadas de fotografias, ele provou que está mesmo a fim de levar todas. Veja só as marcas que atingiu em alguns jogos do Master System:

Jogo	Pontos
After Burner	14 198 200
Aztec Adventure	3 511 500
Eswat	253 900
Golden Axe	271
Kenseiden	2 227 200
Shapes and Columns	311 400

RECORDES AMERICANOS — MASTER SYSTEM

Jogo	Pontos	Recordista
After Burner	18 362 060	C. Long
Altered Beast	472 000	Peter Marksim
Black Belt	7 942 900	Jacoby Lucien
Hang On	4 125 080	Gus Zambrano
Kenseiden	999 990	Mike Jankuski
Out Run	48 442 140	Michael J. Andrus
R-Type	1 153 000	Jordan Crane
Rambo 3	81 000	Jacoby Lucien
Shinobi	1 317 125	Albert Pernia
Wonder Boy	2 304 500	Dominic Gagnon

OUTROS RECORDISTAS DESTA EDIÇÃO

Jogo	Pontos	Recordista
Black Belt (Master System)	9 999 990	Flavio Bordignon, SP
Global Defense 3D (Master System)	577 500	Alberto S. Odan, SP
Robo Warrior (Nintendo)	3 607 000	Celeste S. Guimarães, BA
Top Gun (Nintendo)	104 100	Alex Deli Ivanov, SP
Truxton (Mega Drive)	4 860 470	João Luis S. Verissimo, BA

RECORDES AMERICANOS EM JOGOS GENESIS/MEGA DRIVE

Jogo	Pontos	Recordista
Altered Beast	10 455 400	Jeff Benhke
Columns	25 474 601	Ralph Barbagalho
Ghostbusters	12 371 000	Parrish Spinoso
Moonwalker	389 600	Gordon MacDonald
Rambo 3	5 108 090	The Madd Trumpers
Revenge of Shinobi	8 285 900	Carl Rizzo
Space Harrier 2	31 756 300	Nils Thingvall
Super Hang On	75 386 620	Andre St. Laurent
Thunder Force 2	4 319 490	Todd Bustillo
Truxton	2 255 330	Zubair Nadem

RECORDES AMERICANOS EM JOGOS NINTENDO

Jogo	Pontos	Recordista
Double Dragon 2	501 080	Jason Turka
Duck Tales	13 130 000	Jeff Stanton
Jackal	999 670	Cory Lewis
Kung Fu Heroes	1 754 500	Michael Liebel
Kung Fu Master	580 210	Edouard Charbonneau
Life Force	1 216 240	Blair Vanstone
POW	313 900	Mark Kellner
Robo Warrior	2 724 000	Frank Maruca
Tartarugas Ninja 2	711	C.W.Collins
Top Gun	91 600	Wayne James

CLASSIFIC

COMPRO

▶ Compro jogos de Nintendo americano em bom estado. Entre em contato com Rodrigo Catalano Calleja, rua Guarará, 174, Casa 1, CEP 01425, São Paulo — SP ou tel. (011) 887-1270.

▶ Compro o jogo Life Force em bom estado de conservação. Se você quiser vender, escreva para Thiago de Freitas Siviero, rua Bom Jesus, 1031, Bairro Alto, CEP 13400, Piracicaba — SP.

▶ Compro as 25 primeiras edições da Revista Semana em Ação, com as páginas de Vídeo Game. Cláudio Rocha Salles, rua Expedicionário José Amaro, 502, casa 1, CEP 25065, Duque de Caxias — RJ.

▶ Sou vidrado em games e estou querendo comprar um console Master System ou um Micro MSX 1.0 ou 2.0. Se você estiver com vontade de vender o seu, escreva para Elcio Paulo Urbanski, rua Valeriano Ughini s/nº, CEP 99950, Tapejara — RS.

▶ Compro Master System usado em bom estado de conservação. Se você quer se desfazer do seu, escreva para Alexandre José Belfante, rua André de Mello, 159, Centro, CEP 13360, Capivari — SP.

▶ Gostaria de comprar um Master System usado em bom estado de conservação. Quem estiver com vontade de vender entre em contato com Juliano Pilati, rua 9 de Julho, 727, Barreiros, CEP 90000, São José — SC ou tel. (0482) 46-0514.

▶ Compro Master System. Quem quer vender? Antônio Carlos Mendes, av. 26 de Abril, 116, CEP 57025, Maceió — AL.

VENDO

▶ Vendo Master System da Tec Toy contendo dez cartuchos e uma pistola Light Phaser, tudo na caixa, ou troco por um Mega Drive contendo 2 cartuchos (sem contar com Altered Beast que vem junto com o console). Mande sua carta para Wayner Martins Coimbra, rua SQS 105, Bl. I, ap. 604, CEP 70344, Brasília — DF ou tel. (061) 243-7156.

▶ Tenho um Super Game CCE e estou vendendo meu Joystick Dynavision e treze fitas CCE. Se alguém estiver interessado, é só entrar em contato com Rafael Araújo, tel. (021) 359-7158.

▶ Vendo minhas fitas de Phantom, Dynavision e Super Charger. Tel. (011) 571-9308, com Marco Antônio Viana, São Paulo — SP.

▶ Vendo ou troco fitas de Phantom System, em ótimo estado. Tratar com André M. Francisco Carbrino, rua Quatorze, 65, Vila Guiomar, CEP 09090, Santo André — SP.

▶ Vendo cartucho Nintendo japonês Ninja Cop em ótimo estado de conservação, tratar com Frander de Oliveira Pires, av. Dois, 233, CEP 04851, São Paulo — SP.

▶ Tenho para vender ou trocar um videogame Dynavision 2 novo, com pistola e vários cartuchos e adaptador, e também um videogame Nintendo Americano, com Quick Shot e vários cartuchos importados, tais como Kung Fu Master, Robocop, Donkei Kong III etc... Tratar com Ricardo Batista da Silva, tel. (011) 841-3135.

▶ Estou vendendo um Master System novo e jogos de Atari. Quem estiver interessado entre em contato com Thiago Gonçalves Bertti, tel. (011) 575-6663, após as 14h00.

▶ Troco ou vendo Master System com seis fitas e uma pistola por um Mega Drive. Tratar com Heber Peres Maciel, av. Presidente Washington Luís, 285, Vila Tavares, CEP 13230, Campo Limpo Paulista — SP.

▶ Vendo Video Game Atari com 44 fitas em ótimo estado de conservação, tratar com Gustavo Souza e Silva, rua Euclides da Cunha, 95, ap. 103, CEP 13400, Piracicaba — SP.

▶ Vendo Master System, óculos 3-D, pistola Light Phaser, Rapid Fire e 12 fitas. Faço preço camarada para os leitores da revista AÇÃO GAMES. É só entrar em con-

ADOS

tato comigo. Pablo Martins da Silva Basile, rua 28 de Setembro, 300, ap. 21, Macuco, CEP 11015, Santos — SP.

▶ Vendo Master System na caixa,em perfeito estado de conservação, contendo manual de instruções e folheto explicativo para as fitas da memória. Tratar com Igor Marreiros, rua Jardim Brasília, 1331, Lagoa Nova, CEP 59060, Natal — RN.

▶ Vendo Master System com pistola, seminovo, mais cartuchos novos a preço de usados. Tratar com Ernesto D'Alves, rua Prof. Murtinho, 128, Vila Mariana, CEP 04019, São Paulo — SP ou tel. (011) 544-1033.

▶ Vendo um Master System mais 14 cartuchos e um rapid fire. Tratar o preço com Marcos Inayama, rua Cap. John Cordeiro e Silva, 86, Jd. Luso, CEP 04421, São Paulo — SP.

▶ Vendo micro da linha MSX modelo Hotbit, na cor preta,em ótimas condições. Acompanha manual. Entre em contato com Marcus Vinicius Estanislao, rua Carlos Belmiro Correa, 599, Casa Verde, CEP 02532, São Paulo — SP ou tel. (011) 856-9647.

▶ Vendo um MSX 2+ com 19268 cores, drive três polegadas, Megaram, Memory Mapper e muitos jogos, ou troco por jogos de MSX 2.2+ e 2.0. Tratar com André Alexandre Alves, rua Peixoto Gomide, 388, ap. 41, Cerqueira César, CEP 01409, São Paulo — SP.

▶ Vendo console Atari na caixa, em ótimo estado de conservação, tratar com André Augusto Arraes C. de Lucena, av. Maximiniano de Figueiredo, 80, Centro, CEP 58020, João Pessoa — PB ou tel. (083) 222-1166.

▶ Vendo um Phantom System com pistola e dez fitas, preço camarada. Tratar com Davi A. Ramalho, av. Aristeu de Andrade, 229, Farol, CEP 57050, Maceió — AL ou tel. (082) 223-4049.

▶ Vendo fitas de Phantom, Dynavision e Super Charger. Preço a combinar. Entre em contato com Marco Antônio Viana, rua Napoleão de Barros, 1075, ap. 93, CEP 04024, São Paulo — SP ou tel. (011) 571-9308.

▶ Vendo Nintendo americano seminovo mais oito cartuchos de ótima qualidade. Interessados entrar em contato com Newton Carlos R. Marchetti, rua Batatais, 514, ap. 91, Jardim Paulista, CEP 01423, São Paulo — SP ou tel. (011) 885-3438.

TROCO

▶ Gostaria de trocar o cartucho Gauntlet por qualquer outro do sistema Nintendo americano, que seja compatível com Phantom System, mas dou preferência ao cartucho Tartarugas Ninja 2 (The Arcade Game). Daniel Amado Marconato, av. 7 de Setembro, 467, CEP 15820, Pirangi — SP ou tel. (0173) 86-1365.

▶ Gostaria de trocar meu Master System, com três jogos e pistola, mais um Super Game CCE com dez jogos por um Mega Drive com dois cartuchos. Tratar com João Luiz Azevedo de Carvalho, rua Hugo Musso, 684, ap. 601, Praia da Costa, CEP 29100, Vila Velha — ES.

▶ Estou interessado em trocar ou vender cartuchos para o sistema Nintendo, que são: Ghostbusters I e Sky Destroyer, para o sistema americano, e Gyruss, para o sistema japonês, todos em caixinhas em ótimo estado. Também queria comprar ou trocar os cartuchos Super Mario Bros. 2 e 3, Ninja Gaiden 2, Batman, Duck Tales e Tartarugas Ninja 2. Tratar com Ricardo Gouvêa Mendonça, rua Altino Arantes, 248, Bela Vista, CEP 06070, Osasco — SP.

DESAFIO

▶ Estou desafiando qualquer pessoa nos seguintes jogos: Golden Axe (Master System) e Thunder Force (Mega Drive). Quem tiver coragem de aceitar esse desafio é só entrar em contato com Ronaldo Santos Rocha, Quadra NL, 9, Conjunto J, Casa 18, CEP 72150, Taguatinga Norte — DF.

▶ Desafio qualquer ser vivo para bater o meu recorde 9 999 950 no Double Dragon do Master System. Se você é fera e topa este desafio, entre em contato com Paulo R. Machado, rua Padre Jacob Roland, 13, Butantã, CEP 05569, São Paulo — SP.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para Revista Ação Games Classificados, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

Diretor de Marketing: Romeu Andreatta Filho

REDAÇÃO
Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Redatora-chefe: Regina Giannetti
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Editora de Arte: Deise Bitinas

Colaboradores: Arte: Celso da Silva Gama, Fábio Carli, Sônia Regina Aversa. **Revisão:** Thais Helena de Souza Juarez. **Fotografia:** Ivan Carneiro, Martin Gurfein (Estúdio Azul). **Ilustração:** Sílvio Vitorino. **Consultores:** Ivan Luís Oliveira (Dimensão Vídeo), Alexandre Pagano dos Santos (Tec-Toy). **Texto:** Marcelo Marmota

Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Diretor Corporativo: Carlos Alberto Araújo
Diretor RJ: Eduardo Rosa
Supervisora: Rosangela Cassilio
Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, José Estevão Favaro, Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires
Serviços Editoriais
Azul Press - Gerente: Benjamin Sérgio Gonçalves
Estúdio Fotográfico: Fábio Cabral
Abril Press - Gerente: Judith Baroni; **Escritórios - Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165, Phone: (001212) 557-5990/5993, Telex (00) 237670, FAX: (001212) 983-0972. **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 - 68 Paris, Phone (00331) 42.66.31.18, Telex (0042) 660731 ABRILPA, FAX: (00331) 42.66.13.99
Correspondentes: José Emilio Rondeau e Ana Maria Bahiana (Los Angeles)
Departamento de Documentação - Dedoc - **Gerente:** Susana Camargo - av. Otaviano Alves de Lima, 4400, São Paulo, SP, Telex: (011) 22115
Serviços Fotográficos - Gerente: Pedro Martinelli

COMERCIAL
Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: José Carlos Boldarine
Gerente de Circulação: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoção e Propaganda: Fábio Bueno
Assistente: Patrícia Grancini

EDITORA AZUL
Diretores: Ana Maria Fadigas, Carlos C. Arruda, Carlos Alberto Araújo, Pedro Frazão, Romeu Andreatta Filho e Vera Helena Mirandez Gomes

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. **Distribuidor em Portugal:** Fax: (021) 275-9347. Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685, Camarate, Lisboa. Assinaturas: valor de capa multiplicado pelo número de edições anuais. A Editora Abril garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará a restituição, em cruzeiros, da parte do preço total paga antecipadamente e correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigido de acordo com as disposições legais em vigor sobre a matéria. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal. Circulação desta revista: de 21 de maio a 18 de junho. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Pedidos pelo Correio: DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, 06000, Osasco, SP, Telex (011) 33670 ABSA. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Todos os direitos reservados. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Atendendo aos pedidos de leitores de todo o Brasil, estamos divulgando neste número alguns endereços de locadoras em Belo Horizonte, Curitiba, Rio de Janeiro, Londrina e Maringá. Para incluir sua locadora ou loja de assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta à AÇÃO GAMES — Hot Circuit, Caixa Postal 66254, São Paulo, Capital. Os leitores agradecem.

RIO DE JANEIRO

VÍDEO GAME CENTER: Rua Conde do Bonfim, 346, sobreloja 207 — Tijuca. Tem um sortido acervo com 450 títulos para Nintendo, 88 para Master System, 85 para Mega Drive e 50 para Game Boy. A locadora também vende games e consoles — inclusive o Game Boy.

DATA HOUSE VÍDEO: Av. Visconde de Pirajá, 550, loja 122 — Ipanema. Tem um acervo de 500 títulos, entre cartuchos para Mega Drive, Master System e Nintendo americano (Phantom). Bart Simpson Contra os Mutantes Espaciais é uma das opções que figuram em suas prateleiras.

TAKE 1 VÍDEO E GAMES: Av. Visconde de Pirajá, 281, loja K — Ipanema. Especializada em Nintendo, possui aproximadamente 100 títulos. Faz entregas a domicílio nos bairros do Leme, Copacabana, Ipanema, Leblon, Gávea e Lagoa.

BLUE SKY VÍDEO: Rua Von Martius, 325 — Jardim Botânico. Outra locadora especializada em games Nintendo, a Blue Sky oferece 100 opções diferentes a seus associados e também realiza entregas em casa. Bairros: Laranjeiras, Ipanema, Copacabana, Leblon, Gávea, Jardim Botânico e Humaitá.

COPACABANA VÍDEO FILME: Av: Nossa Senhora de Copacabana, 9778, sobreloja 207 — Copacabana. Especializada em Nintendo americano e japonês, a locadora também vende cartuchos como Super Mario 3, Double Dragon 3 e Tartarugas Ninja 2. Entregas a domicílio.

ROCHA'S VÍDEO: Rua Ana Barbosa, 47, lojas B e C — Méier. No acervo figura uma centena de títulos para os sistemas Atari e Nintendo americano. Dá um desconto de 30% para quem alugar mais de uma fita e atende a domicílio em toda a Zona Norte.

GAME SHOP: Av. das Américas, 4790, sala 221 — Barra da Tijuca. Com 400 títulos disponíveis para os principais sistemas (Master, Nintendo e Mega). Distribui adesivos para colar no carro que dão direito a promoções especiais, como locações gratuitas.

HR VÍDEO: Av. Armando Lombardi, 205, loja 102 — Barra da Tijuca. Aberta inclusive nos feriados, a locadora possui cerca de 100 títulos para Nintendo e Master. Adaptadores para cartuchos americanos e japoneses e consoles Master e Phantom também estão à disposição dos associados.

DR. VÍDEO: Rua Francisco Otaviano, 20, loja 209 — Copacabana. Trabalha mais com games padrão Nintendo, possuindo um acervo de 60 cartuchos — entre eles novidades como Tartarugas Ninja 2 e Castlevania 3. A inscrição de Cr$ 1200 também dá direito a alugar fitas de vídeo e CDs.

VIDEODREAM: Ataulfo de Paiva, 725, loja k — Leblon. Trabalha com games Nintendo padrões americano e japonês. Além de games (cerca de 50 títulos), a locadora aluga adaptadores e consoles Dynavision e Top Game.

ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

COPACABANA VÍDEO FILME: Av. Nossa Senhora de Copacabana, 978, sobreloja 207 — Copacabana. Conserta videogame padrão Nintendo, Master System e Mega Drive. Especialidade: desempenar os encaixes para cartuchos e fazer reparos na fonte do Phantom System.

ELETRÔNCA FAMA: R. Barão de Bom Retiro, 606, loja A — Engenho Novo. Presta assistência técnica autorizada aos videogames Master System, Mega Drive e Dynavision.

BELO HORIZONTE

CENTRAL VÍDEO: Rua Timbiras, fone 222-2307, aberta de segunda a segunda. No acervo de 300 títulos pode-se encontrar cartuchos para Master System, Nintendo e Mega Drive.

LAND OF OZZ: Rua São Paulo, 2630. Uma das poucas locadoras da capital que lidam apenas com videogames, a Land of Ozz já tem 200 títulos em suas chapeiras — incluindo novidades como Mega Man 3. Trabalha com os sistemas Nintendo, Master e Mega Drive.

STYLUS HOME VÍDEO: Rua Tupis, 29. Embora pequeno — com cerca de 80 títulos —, o acervo da Stylus tem vários jogos inéditos no Brasil como James Buster Douglas, Bimini e Powerball. Aluguel de games para Nintendo, Master e Mega Drive.

CURITIBA

DEDÉ VÍDEO SYSTEM: Rua Coronel Dulcídio, 956. Considerada a maior locadora do Estado do Paraná, a Dedé tem em seu acervo cerca de 1 200 cartuchos. Lá pode-se encontrar todos os títulos disponíveis no país para o Master System e Mega Drive, além de 280 opções diferentes para o sistema Nintendo.

COBRA VÍDEO: Av. Getúlio Vargas, 2478. São 150 diferentes títulos para os videogames Nintendo e Master System.

VIDEOTECA: Rua Arquimedes Cruz, 40. Especializada em videogames Sega, dispõe de 85 títulos para Master System e Mega Drive.

MARINGÁ

VÍDEO-IN-VERSO: Av. Cerro Azul, 168. Possui 140 opções de games em sua coleção, disponíveis para os sistemas Master System, Nintendo e Mega Drive.

LONDRINA

AVC VÍDEO: Rua Espírito Santo, 1578. Trabalha com games padrão Nintendo e Master System, possuindo mais de 600 cartuchos em seu acervo.

DELTA VÍDEO: Av. Juscelino Kubitchek, 2205. Tem uma coleção de 200 títulos para Nintendo e Master System.

Chame
PABX
(021) 390-7100
DDG
(021) 800-9102
FAX
(021) 359-7631
ATENDIMENTO 24 HORAS
ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL
COM SEDEX GRÁTIS
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
30.000 FITAS DE TODAS AS DISTRIBUIDORAS À SUA DISPOSIÇÃO
PISTOLAS - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS
ESTOJOS - EXPOSITORES - IMPRESSOS
shopping VIDEO
O PRIMEIRO SUPERMERCADO DE FITAS E ACESSÓRIOS PARA LOCADORAS
AGORA COM GRANDE VARIEDADE DE CARTUCHOS NINTENDO
CAÇA AO PATO
TÊNIS
GALAXIAN
URBAN CHAMPION
Cr$ 3.990,
CARATÊ KID
SEXTA-FEIRA 13
SUPER MARIO II
ARKANOID
E MAIS OS MELHORES TÍTULOS EM PROMOÇÃO
Cr$ 6.900,
PRONTA-ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier, 378-A
Tijuca - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20550
PABX (021) 284-1622/9500
FAX (021) 264-2698
PRONTA-ENTREGA RIO II
Estr. do Portela, 99 - 310
Madureira - Rio de Janeiro - RJ - CEP 21351
Fones: (021) 350-4966/390-2573
FAX (021) 359-7631
Visite uma de nossas locadoras modelo.
Garantia de Qualidade.
CAMPO GRANDE
R. CEL AGOSTINHO, 142 Lj. 5 - CENTRO - RJ - FONE (021) 394-5188
QUINTINO
R. AMÁLIA, 8 - RIO - RJ - FONE (021) 289-0861
VILA ISABEL
AV. 28 DE SETEMBRO, 44 SALA 206 - RIO - RJ - FONE (021) 284-5494
TIJUCA
R. BARÃO DE MESQUITA, 195 - B - RIO - RJ - FONE (021) 264-8606
RIO COMPRIDO
R. DO BISPO, 83 - RIO - RJ - FONE (021) 293-9786
RIO DAS OSTRAS
R. RÊGO BARROS, 217 - CENTRO - RJ
CAMPOS
R. JOAQUIM NABUCO, 77 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 23-7274
MACAÉ I
R. TÉLIO BARRETO, 32 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 62-5522
MACAÉ II
R. SILVA JARDIM, 316 Lj. 1 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 62-5522
MACAÉ III
RUA SEIS, 83 - PARQUE AEROPORTO - RJ - FONE (0247) 62-2670
Pedido mínimo 25.000, - Sedex grátis
superiores a 100.000, - Promoção válida p/50 unidades de cada produto.

A SUPER PROMOÇÃO

Você poderá ganhar prêmios super legais
na super promoção SUPER CHARGER.

5 *videogames* **SUPER CHARGER** **10** *cartuchos* **SUPER CHARGER** **10** *adaptadores* **SUPER CHARGER** **25** *camisetas* **SUPER CHARGER**

Veja como é fácil participar.
Vá até a sua loja preferida e escolha os 3 títulos de jogos SUPER CHARGER que você mais gosta. Preencha o cupom abaixo, recorte (ou tire xerox) e envie para o SUPER CHARGER CLUBE.
As 5 primeiras cartas ganharão 5 videogames SUPER CHARGER.
Da 6ª até a 15ª carta, 10 cartuchos SUPER CHARGER.
Da 16ª até a 25ª carta, 10 adaptadores SUPER CHARGER.
E da 26ª até a 50ª carta, 25 camisetas SUPER CHARGER.
Envie seu cupom hoje mesmo. Quanto mais rápido você enviar, maiores suas chances de ganhar. Mas lembre-se: só valem cartas enviadas pelo correio.

DOGMA

AÇÃO GAMES 2

Nome: ______ End.: ______
Cidade: ______ Estado: ______ CEP: ______ Tel. ______
Nome da Loja: ______ End. ______
Cidade: ______ Estado: ______
Os 3 jogos SUPER CHARGER que eu mais gosto são: ______,
______ e ______.
Você possui Videogame? ______ Qual? ______

Preencha e envie para SUPER CHARGER CLUBE - Av. Engº Luiz Carlos Berrini, 495 - CEP 04571 - São Paulo - SP